الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل

تأليف
مجموعة من الباحثين

الألعاب الالكترونية وانعكاساتها
على الصحة النفسية للطفل



تأليف

مجموعة من الباحثين

إشراف

د. محمد الأزهر بالقاسمي   أ.د. بغدادباي عبد القادر

إسم الكتاب: **الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل.**

المؤلف: تأليف جماعي

عدد الصفحات: 287

قياس الصفحة: 24 × 17 سم

رقم الطبعة: الأولى

تاريخ الطبع: نوفمبر 2021



ردمك: **978-9931-687-16-0**

الإيداع القانوني: السداسي الثاني 2021



دار خيال للنشر والترجمة

تجزئة 53 قطعة رقم 27 بليمور

برج بوعريريج – الجزائر–

0668779826

khayaleditions@gmail.com





جامعة محمد البشير الابراهيمي

فرقة بحث PRFU تحت رمز:

I05L03UN340120200002

بالتعاون مع

مخبر الدراسات الاجتماعية والنفسية والانثربولوجية

جامعة غليزان



كتاب جماعي أكاديمي محكم ذو الترقيم الدولي

الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل

إشراف

د. محمد الأزهر بالقاسمي — أ.د بغدادباي عبد القادر

المنسق العام: د. علي لفقير

لجنة المتابعة:

د. سمير عباس — د.حمزة جحنيط — د. نظمية فخري حجازي

إعداد وتنظيم:

د.يسري صيشي

منشورات مخبر الدراسات الاجتماعية والنفسية والأنثروبولوجية

تقديم

الإنسان هو الوحدة الأساسيّة في حركة المجتمع والتاريخ والشّعوب . إذ به تتّم التّنمية والنّهضة والحضارة . ولذلك فإصلاح الإنسان وتغييره وتكوينه نحو الإيجاب ، ضروري، بغية إصلاح الأسرة والمجتمع والأمّة . ويبدأ الإصلاح والتّغييرالنّفسي والاجتماعي والثّقافي والفكري على مستوى الفرد . قال الله تعالى :" إِنَّ اللّهَ لاَ يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنْفُسِهِم". (سورة الرعد : الآية 11).

وبناء على ذلك، دعى علماء العلوم الإنسانيّة، وعلى رأسهم علماء النّفس والتّربية إلى الاهتمام بالإنسان، قبل الإعتناء بالمادّة والمال والموقع الجغرافي للأمّة ... لأنّ الإنسان هو الذي يسيّر ويدير؛ المادّة، المال، والموقع الجغرافي للأمّة، إلى غير ذلك، فهو المعلّم والطّبيب والسّياسي والعسكري...

وأنجع فترة يبدأ فيها بهذا الإصلاح والتّغيير هي فترة الطفولة، حيث يتلقّى الطفل تكوينه العقلي والوجداني والسّلوكي، من تأسيس وصقل وتنمية وتوجيه وإرشاد، ولذلك رأى علماء النّفس والتّربية أن شخصيّة الطفل تتكوّن في السّنوات الأولى من طفولته .

فإذا صلُح تكوين الطفل في طفولته : عقليّا، نفسيّا، روحيّا وجسديّا؛ صلُحت شخصيّته وأصلح أسرته ومجتمعه وأمته. وأما إذا فسد تكوينه فسدت شخصيّته، وأفسد أسرته ومجتمعه وأمته .

وعليه، فينبغي علينا الانتباه إلى أركان تكوين شخصيّة الطفل، التي نلخصها كما يأتي :

-الرّكن الأول : تصحيح وتنقية الفكر . كي نلقّن الطّفل الأفكار البنّاءة .

-الرّكن الثاني : تصحيح وتنقية التّربية . كي يكون توجيه تربوي سليم للطّفل .

-الرّكن الثالث : تصحيح وتنقية التعليم .بُغية أن يتلقى الطفل تعليما سليما .

-الرّكن الرابع : تصحيح وتنقية الثّقافة، كي نؤصّل في شخصيّة الطّفل قيم تربويّة، توجيهيّة إرشاديّة سليمة .

-الرّكن الخامس : تصحيح وتنقية الأخلاق، وذلك بتلقين الطّفل أخلاق نبيلة رساليّة .

ومن وسائل تكوين وإصلاح شخصيّة الطّفل، الألعاب التقليديّة والألعاب الالكترونيّة وكلاهما يتضمّنان سلبيّات وإيجابيّات، فينبغي دراسة السلبيّات لتنقيتها وتفادي إدراجها في أدوات ومحتوى اللّعب .كما يجب دراسة الإيجابيّات، من أجل تنظيمها وإدراجها في أدوات ومحتوى اللعب . وفي وقتنا الحاضر تفشّت الألعاب الإلكترونيّة، والتي أصبحت في متناول أطفالنا، وبخاصة مع تطور الشّبكة الإعلاميّة العالميّة، التي تتضمّن مختلف تكنولوجيا الإعلام والاتّصال ،إلى درجة أصبح الأطفال على اتّصال بها . ومادامت الغالبيّة العظمى من وسائل الألعاب الالكترونيّة وبرامجها ومحتواها، تأتينا وتصل إلى أبنائنا من الخارج فهي تحتوي سلبيّات، لارتباطها بمعادلة اجتماعيّة، ثقافيّة، تاريخيّة أجنبيّة عنّا، على حدّ تصوّر " مالك بن نبي " . وبالتّالي، فهي لا تخدم أطفالنا، كما تتضمّن هذه الوسائل محتويات وبرامج إيجابيّة تخدم وتفيد أطفالنا.

غير أنّنا بحاجة إلى أساتذة باحثين، متخصّصين في العلوم الإنسانيّة، وفي مقدّمتها : علم النّفس وعلوم التّربية، للاطّلاع ودراسة محتوى برامج هذه الألعاب الالكترونيّة، مع التّركيز على: الفكر، التّربية، التّعليم، الثّقافة، والأخلاق؛ المدرجة في برامج هذه الألعاب بهدف طرح، كل ما يخالفنا ولا يفيدنا وتبيان إيجابيّات محتويات هذه الألعاب، بغية توضيحها وتنظيمها وإظهار الفائدة منها والدّعوة إلى إعطائها لأطفالنا . وبهذا ينشأ الطفل بمجتمعنا وأمّتنا في طفولته، على إيحاء وتمثل : فكر، تربية، تعليم، ثقافة وأخلاق الأمة . فينشأ بذلك : سليم الفكر، التّربية، التّعليم، الثّقافة و الأخلاق .

وهذا النّموذج من الطفل، هو الذي يمثّل النّموذج المثالي . ويصبح نموذجا إنسانيّا من الطراز الممتاز . وهذا ما عبر عنه "مالك بن نبي" بالإنسان الكامل . والأمّة الإسلاميّة بحاجة إلى هذا الطفل النّموذج، هذا الطّفل الكامل، الذي سيكبر ويصبح إنسانا كاملا، من الجانب العقلي، الجسدي، النفسي، الروحي، الوجداني، الفكري، التّربوي، التّعليمي، الثقافي والأخلاقي . هذا الطفل النّموذج، الإنسان النموذج؛ هو إنسان الحضارة، وهو الذي تعتمد عليه الأمة، في استئناف حضارتها ودخول التاريخ من جديد. ولا يتحقق ذلك كله، إلا بوجود أهل العلم، الذين هم بمثابة شموع تضيئ للوالدين وأطفالهم : كيف تتكّون شخصيّات أبناءهم من خلال الألعاب الالكترونيّة وانعكاساتها النّفسية في : فكرهم، وجدانهم وسلوكهم ؟ .

هؤلاء العلماء وعلى رأسهم أساتذة وباحثين في علم النفس وعلوم التربيّة، هم المرابطون على ثغور محتويات الألعاب الإلكترونية بغية دراستها، وتمييز سلبيّاتها من إيجابيّاتها لتفادي السلبيات، والعمل بالإيجابيات . ومن بين هؤلاء العلماء : أساتذة وباحثين، من جامعات جزائريّة وأجنبيّة الذين شاركوا في هذا المؤلف الجماعي المتميّز بعمق دراسته: المعرفيّة والمنهجيّة الموسوم: " الألعاب الالكترونيّة وانعكاساتها على الصّحة النفسيّة للطّفل " . الذين أضاءوا لنا الطّريق في استخدام هذه الألعاب الالكترونية من طرف أطفالنا، دون ضرر من سلبيّاتها، وبالاستفادة من إيجابياتها .

أ.د / رشيد زرواتي

عميد كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

بجامعة برج بوعريريج سابقا



مقدمة

إن الحمد لله نحمده ونستعينه ونتوكل عليه، والصلاة والسلام على خاتم النبيين وعلى آله وأصحابه الطيبين.

أما بعد:

يدل كل لفظ قرآني على معان مختلفة، بحسب السياق الذي وردت فيه، ومن بين هذه الألفاظ نجد كلمة اللعب التي تكررت في القرآن 20 مرة حيث جاءت على عدة أشكال من اللفظ منها لعب، كما في قول الله تعالى: ﴿وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ﴾ [الأنعام : 32]؛ ولعبا، كما في الآية التالية، ﴿وَإِذَا نَادَيْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ اتَّخَذُوهَا هُزُوًا وَلَعِبًا﴾ [المائدة: 58]، يَلْعَبُوا، كما في الآية التالية: ﴿فَذَرْهُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا حَتَّىٰ يُلَاقُوا يَوْمَهُمُ الَّذِي يُوعَدُونَ﴾ [الزخرف: 83]؛ يَلْعَبُونَ كما في قوله تعالى: ﴿قُلِ اللَّهُ ثُمَّ ذَرْهُمْ فِي خَوْضِهِمْ يَلْعَبُونَ﴾ [الأنعام : 91] وَنَلْعَبُ؛ وَمَا بَيْنَهُمَا لَاعِبِينَ؛ مِنَ اللَّاعِبِينَ.

أما بالنسبة للأطفال فإن الأمر مختلف، فإن الله تعالى خلقهم على محبة اللعب، حيث أباح الشرع الإسلامي الترويح عن النفس بالمباح، قال الله عز وجل مخبرا عن أخوة يوسف عندما أرادوا الذهاب بأخيهم يوسف معهم: ﴿أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾ [يوسف : 12] ولذلك كان من السنة أن يجعل لهؤلاء من الألعاب ما يناسبهم، تقول عائشة رضي الله عنها وهي بنت ست سنين: "وإني لفي أرجوحة ومعي صواحب لي" أي أنه كانت لها أرجوحة، وصواحب، وهي بنت ست سنين، وهذا شأن طبيعي للفتاة.

في السنة النبوية فإن اللعب منه ما هو عام يباح للشخص في جميع مراحل عمره، ولا يختص به جيل عن جيل، فإن رسول الله صلى الله عليه وسلم رخص في اللعب المباح، عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: رَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: يَسْتُرُنِي، وَأَنَا أَنْظُرُ إِلَى الْحَبَشَةِ، يَلْعَبُونَ فِي الْمَسْجِدِ ... الْحَدِيثَ. مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ. وعن عائشة رضي الله عنها قالت: "كنت ألعب بالبنات عند النبي ﷺ، وكانت لي صواحب يلعبن معي، فكان رسول الله ﷺ إذا دخل يتقمعن منه فيسربهن إليَّ فيلعبن معي".

فالأطفال على فطرتهم يشعرون بحاجة ماسة إلى اللعب ويبادرون إلى اللعب لإشباع حاجاتهم النفسية، خلقا للتوازن الحيوي، لأن اللعب عبارة عن نشاط جسمي فكري لأجل التسلية والترفيه والتنفيس عن الطاقة الزائدة في الجسم بعيدا عن النشاطات اليومية المألوفة.

على الصعيد التربوي والتعليمي توظف عدة استراتيجيات وبيداغوجيات قصد تكوين الطفل منذ الصغر في النواحي العقلية المعرفية، الوجدانية الانفعالية والحس الحركية، تناسب عمره العقلي والزمني وخصوصياته الطفولية. ولعل من أبرز البيداغوجيات في مجال التربية والعليم بيداغوجيا اللعب، لما لها من أهمية بالغة وقيمة تعليمية في حياة الطفل عموما وفي بناء وتنمية شخصيته خصوصا، حيث تجعل من اللعب بأنواعه أداة لتحقيق أهداف تربوية واجتماعية ومهاراتية، لأنه لا يمكن إنكار فضل اللعب في اكتساب العلم والمعرفة في المراحل التعليمية الأولى وخاصة ما قبل التمدرس، وتأثيره الشامل في النضوج، واستخدامه كطريقة للعلاج، لأن مدلول اللعب في الغالب مرتبط دوما وأبدا بلعب الصبيان والأطفال، شريطة أن يكون على نحو الطريقة السليمة والصحيحة.

وقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الطفل. فلم يعد غريبا كما يشير ماجد الزيودي (2015) أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، حتى باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، إلى أن استحوذت على عقولهم، إذ أصبحوا يتباهون بعدد الألعاب التي يمارسونها وعدد المراحل التي اجتازوها، حتى أصبحت جزء من نمط حياتهم اليومية.

لذا جاءت فكرة هذا الكتاب لتسلط الضوء على واقع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال ومدى خطورتها وانعكاساتها الصحية والعقلية والنفسية والاجتماعية والتربوية والثقافية على شخصية الطفل. وحجم التحديات التي تواجهها الأسر الجزائرية في مواجهة هذا الواقع.

لذا يسرنا أن نتوجه للباحثين والقارئين والمهتمين بالشأن النفسي والتربوي للطفل بهذا الكتاب "الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل"، حيث تضمن هذا

الكتاب مجموعة من الموضوعات العلمية المتنوعة في مجال الألعاب الالكترونية من طرف أساتذة وباحثين من جامعات جزائرية وأجنبية.

فمن الموضوعات التي عولجت وقدمت في هذا الكتاب، اللعب وأهميته في النمو المعرفي للطفل دراسة تحليلية على ضوء النظرية البنائية لبياجيه، موضوعا أولا. وفي نفس السياق تناول الموضوع الثاني حول الأهمية السيكوسوسيولوجية لحاجة اللعب عند الطفل- بين التمثل والممارسة-.

جاء الموضوع الثالث الألعاب الإلكترونية والأطفال قراءة سوسيولوجية في الآثار الاجتماعية الراهنة، بينما تطرق الموضوع الرابع إلى إدمان الألعاب الالكترونية وآثاره النفسية والاجتماعية على الأطفال، كما تناول الموضوع الخامس الدور التربوى لمؤسسات التربية والتعليم في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية، في حين درس الموضوع السادس محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية عند الأطفال.

من جهته تطرق الموضوع السابع إلى سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم، بينما جاء الموضوع الثامن بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري : خطر التعلق بالوسيلة وانعكاساتها، في حين كان الموضوع التاسع الموسوم بـ: فاعلية توظيف إستراتيجية الألعاب والمحاكاة لتحسين الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (9-12 سنة)، وتناول الموضوع العاشر المحتوى التربوي للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الطفل الجزائري (تحليل محتوى ألعاب البلاي ستايشن نموذجا).

لا يسعنا حقيقة إلا أن نشكر كل من ساهم في اخراج هذا الكتاب، وحرصهم على طرح هكذا موضوعات علمية، بغية تلبية احتياجات القراء من العلم والمعرفة . للجميع كل الشكر والتقدير. والله من وراء القصد وهو يهدي السبيل . وصلى الله وسلم على عبده ورسوله محمد وآله وصحبه

الدكتور محمد الأزهر بالقاسمي.

الدكتور عبد الحميد معوش.

جويلية 2021

فهرس المحتويات

اللعب وأهميته في النمو المعرفي للطفل
دراسة تحليلية على ضوء النظرية البنائية لبياجيه

The play and his importance in the child's cognitive development
An analytical study in light of Piaget's constructivist theory

د. آمال بنين

جامعة الشهيد حمه لخضر –الوادي (الجزائر)، الإيميل amelbenine@gmail.com

ملخص: تسعى هذه الورقة البحثية إلى إبراز أهمية اللعب في النمو المعرفي للطفل على ضوء النظرية البنائية لبياجيه خاصة فيما يرتبط بتنمية العمليات المعرفية كالانتباه والإدراك والتفكير وحل المشكلات الأمر الذي يؤثر ايجابيا على اكتساب الطفل لمختلف المفاهيم والمهارات ويعمل على تطوير بنيته المعرفية بما يتلاءم مع معارفه الجديدة.

الكلمات المفتاحية: اللعب؛ النمو المعرفي؛ العمليات المعرفية؛ الطفل.

Abstract: This research paper seeks to showing the importance of play in the child's cognitive development in light of Piaget's constructivist theory, especially with regard to the development of cognitive processes such as attention, perception, thinking and problem solving, which positively affects the child's acquisition of various concepts and skills and works to develop his cognitive structure in line with his new knowledge.

Key words: play; cognitive development; cognitive processes; the child.

مقدمة:

يعد اللعب ميدانا تربويا خصبا، وعنصرا قويا وفعالا في تشكيل شخصية الطفل من خلال تزويده بمختلف المهارات والخبرات التي تمكنه من التكيف السليم مع بيئته الاجتماعية والثقافية، لأنه يعمل على توفير وسائل ودعائم النمو المتكامل للطفل من النواحي البدنية والمعرفية والنفسية والاجتماعية.

لذلك يرتبط اللعب ارتباطا وثيقا بالنمو في شتى مظاهره في مرحلة الطفولة، وخاصة فيما يتعلق بالجوانب العقلية والمعرفية، فهو وسيلة الطفل لاستكشاف محيطه والتعرف على بيئته وفهم العالم من حوله، وبواسطته يعبر عن آرائه وأفكاره، وفضلا عن كونه حاجة أساسية من حاجات الطفل، يعتبر اللعب مجالا مهما لتحقيق النضج العقلي وتنمية العمليات المعرفية لما يتيحه من إمكانيات التخيل والتخمين والتساؤل والبحث.

وعلى هذا الأساس، لم يعد اللعب مجرد وسيلة للتسلية وقضاء أوقات الفراغ، بل أصبح أداة مهمة لتحقيق النمو العقلي والمعرفي للطفل وطريقة مثلى لتنمية مهاراته وتطوير تفكيره وتدريبه على حل المشكلات واتخاذ القرارات، وبذلك يوفر اللعب مناخا تعليميا مثاليا يمتزج فيه التحصيل الدراسي بالتسلية والمرح واللهو، فلا يتسرب الملل إلى نفوس الصغار، بل يصبحون أكثر اندماجا وإيجابية في المواقف التعليمية.

إشكالية الدراسة:

تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان وأكثرها خطورة لأنها مرحلة تكوينية تتحدد فيها سمات شخصية الفرد وسلوكه، وتتشكل لديه المفاهيم من خلال ما يواجهه في حياته اليومية من مواقف وظروف، الأمر الذي يدعو إلى الاهتمام بالطفل بهدف بناء شخصيته جسميا ومعرفيا ونفسيا واجتماعيا.

ويعتبر اللعب في مرحلة الطفولة أكثر أنشطة الطفل ممارسة حيث يستغرق معظم ساعات يقظته، وقد يفضله أحيانا على الأكل والنوم، وهو وسيلة يتعلم بها الطفل مهارات جديدة ومتنوعة باعتباره المحرك الذي يدفعه بقوة لاكتساب المعارف

والخبرات اللازمة للتكيف، لذلك يعد اللعب أسلوبا هاما لازدهار شخصية الطفل وإعداده للحياة المستقبلية.

في هذا السياق يرى العديد من الباحثين والمهتمين أن اللعب من أهم طرق التعلم في هذه المرحلة لأنه يساعد الطفل على اكتساب الجوانب المعرفية وتشكيل المفاهيم وحل المشكلات...، ومن خلاله أيضا يتمكن الفرد من تحقيق اكتشافات عديدة في البيئة الاجتماعية والطبيعية التي يعيش فيها، فأكثر أنواع المعرفة فائدة بالنسبة للطفل هوما يتصل بجسمه وخصوصا ما يتعلق بحركته وألعابه.

ضمن نفس الإطار، يرى (برونر) أن اللعب يمثل العمل الجاد الذي يقوم به الفرد لتحقيق نمو متكامل ومتوازن، وهو العمل الأهم للتلميذ لتطوير معارفه ومفاهيمه، وأداة النمو المعرفي للفرد وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل النمو (القبطان والحابوري، 2008، 39).

وعلى الرغم من أهمية اللعب في حياة الطفل، إلا أن بعض الأولياء والمربين مازالوا غير مقتنعين بفائدته وجدواه، بل إن منهم من يعتقد أنه مضيعة للوقت وإهدار لطاقة الطفل دونما طائل، فيحاول حرمانه من حقه في اللعب والمتعة ويفوت عليه فرصا جيدة للتعلم واكتساب المهارات.

في هذا الصدد، كتب (توريه) يقول: " إن ذلك جاء نتيجة موقف بعض الكبار المناوئ للعب ومحاولتهم إعاقته كما لوكان مضيعة للوقت والجهد في حين أن هناك أمورا أخرى أكثر إلحاحا وأهمية تنتظر الإنجاز، وهذا في الواقع هو موقف بعض المعلمين الذين يستعجلون الطفل للوصول إلى سن الرشد بأسرع ما يمكن، وكذلك موقف الآباء الذين يعتبرون أطفالهم استثمارا لا بد أن يأتي بمردوداته حالما يصبح الفرد قادرا على السير والكلام وتمييز يده اليسرى من اليمنى".

إن هذا الأمر ينطبق على الآباء الذين يعيشون في بيئات اجتماعية واقتصادية فقيرة لا تشجع اللعب، بغية تحويل الطفل إلى نموذج مصغر للبالغ يتوقع منه الانصراف إلى أنشطة كسب العيش قبل أن يكون قد تعلم اللعب فعلا (بلقيس ومرعي، 2001).

إن هذا الموقف السلبي من اللعب لا يقتصر على البلدان النامية أو الأسر الفقيرة، ففي المجتمعات التي تبالغ في التركيز على التعليم الرسمي باعتباره الأسلوب المثالي لتحقيق التقدم الاجتماعي، هناك ميل الى اعتبار اللعبة فعالية غير منتجة، وهذا يفسر لنا سبب إبعاده عن الصف بعد مرحلة رياض الأطفال. (صباريني وغزاوي، 1987)

وعلى هذا الأساس، فإن واقع الممارسات التربوية سواء على مستوى الأسرة أو المدرسة يعكس في أغلب الأحيان الاعتقاد بأن اللعب نشاط صبياني لا يرجى نفعه، فيعمد الكثير من الآباء والمربين إلى حرمان الطفل من حقه في اللعب والاستمتاع، لذلك نتساءل:

- ما هو اللعب؟ وما هي أهميته في بناء شخصية الطفل؟
- ما المقصود بالنمو المعرفي؟ وماهي أهم مراحله وفقا للنظرية البنائية لبياجيه؟
- ما أهمية اللعب في النمو المعرفي للطفل؟ وكيف يؤثر على مختلف العمليات المعرفية لدى المتعلم؟

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف أبرزها:

- التعريف باللعب وإبراز أهميته بالنسبة للطفل.
- التعريف بالنمو المعرفي ومراحله حسب النظرية البنائية لبياجيه.
- إبراز أهمية اللعب في النمو المعرفي للطفل، وتسليط الضوء على مجالات الاستفادة من اللعب كاستراتيجية تدريسية، ووسيلة للتعلم واكتساب المعارف والخبرات.

أهمية الدراسة: تستمد هذه الدراسة أهميتها من:

- أهمية اللعب في حياة الطفل باعتباره حاجة من حاجاته الأساسية ووسيلته المفضلة في استكشاف محيطه الطبيعي والاجتماعي والتكيف معه.

- أهمية مرحلة الطفولة في نمو شخصية الفرد في كافة جوانبها، خاصة في الجوانب المعرفية والعقلية إضافة إلى أهمية النمو المعرفي في تطور شخصية الفرد وتأثيره على بقية جوانب النمو.
- الدعوة إلى توظيف اللعب بأنواعه في عملية التعلم واكتساب المعارف والخبرات، من خلال تضمين المناهج الدراسة أنشطة تعليمية قائمة على اللعب.

مفاهيم الدراسة:

اللعب: هو ذلك النشاط الحر الموجه أو غير الموجه الذي يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات يمارس فرديا أو جماعيا ويتم فيه استغلال طاقات الفرد الذهنية والجسمية، ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزأ من البنية المعرفية للفرد ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع وقد يؤدي وظيفة التعلم (الصوالحة، 2004، 16).

النمو المعرفي: جملة التغيرات التي تحدث في الأنشطة العقلية كالانتباه والإدراك والتعلم والتفكير والتذكر مع التقدم في مراحل العمر المختلفة.

العمليات المعرفية: العمليات العقلية التي يؤديها الفرد للحصول على نوع من المنتجات العقلية، وهي كثيرة ومتنوعة منها: الانتباه، الادراك، التفكير، حل المشكلات...

الطفل: الطفولة مرحلة عمرية تمتد بين الولادة والبلوغ الجنسي، تتميز بمظاهر نمائية متسارعة تشمل الجوانب الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية.

1- اللعب:

1-1- تعريف اللعب:

يشير (هارلوك) إلى اللعب باعتباره: " نشاط دون اعتبار للنتائج التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والإكراه الخارجي."

أما (مورسند) فيعرف اللعب بأنه: " عبارة عن استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركية أو جسمية ".

وورد في معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية أن اللعب هو" اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها." (برتيمة، 2017، 37-38)

في نفس السياق، تعرف الأحمد (2001، 21) اللعب بأنه: " النشاط الكلي السائد والمسيطر الذي تتدرج في إطاره النشاطات الأخرى كافة، نظرا لما ينطوي عليه من حيوية وجاذبية وما يحققه من متعة وابتهاج، وما يتطلبه من حركات ومهارات وقدرات."

ويرى شرف (2001،31) أن اللعب هوميل فطري موروث في كل فرد طبيعي، وهو وسيلة التعبير عن الذات باستغلال طاقاته، ويدفع الفرد إلى التجريب والتقليد واكتشاف طرق جديدة لعمل الأشياء، وبذلك يشعر الفرد بالمتعة والسرور، وله دور كبير تكوين شخصية الفرد.

وتشير التعريفات السابقة في مجملها إلى اللعب باعتباره نشاط تلقائي حر قائم على اختيار ورغبة الشخص، يصرف فيه صاحبه طاقة ذهنية أو حركية، ورغم أنه يهدف بالدرجة الأولى إلى تحقيق المتعة والتسلية إلا أنه يحقق في الغالب وظائف أخرى منها على وجه الخصوص وظيفة التعلم والنمو المعرفي.

1-2- أهمية اللعب بالنسبة للطفل:

تعتبر علاقة اللعب بالناشئة علاقة جد وثيقة تتجلى خاصة في حركية الطفل الدائبة ونشاطه المتزايد وحبه الفطري للمرح واللهو وحاجته إلى صرف الطاقة بالتنفيس والترويح، الأمر الذي يعكس أهمية اللعب في نمو وتفتح شخصية الطفل في كافة جوانبها، ومن ذلك كما يرى (إبراهيم وآخرون، 2009، 282):

- اللعب الحركي والإيقاعي ضروري لتنمية عضلات الطفل، وضروري لتنمية مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وفكها وتركيبها.

- يفسح اللعب المجال للطفل كي يتعلم الكثير، فمن خلال اللعب وأدواته المختلفة يتعرف الطفل الأشكال والألوان والأحجام وأنواع الملابس ويتعلم مهارات الاستكشاف ومهارات التجميع والتصنيف كما يحصل على خبرات وافية لا يستطيع الحصول عليها من مصادر أخرى.

- يتعلم الطفل من خلال اللعب إقامة علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين كما يتعلم كيفية التعامل معهم بنجاح وكذلك يتعلم أساليب التعاون مع الرفاق ومع الكبار ومع الأدوار التي يقومون بها.

- يتعلم الطفل من خلال اللعب بعض القيم ومفاهيم الصواب والخطأ ويتعلم بعض المعايير الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس وتحمل الهزيمة وتقبلها.

- يعبر الطفل في لعبه عن طاقاته البناءة والخلاقة فهومن خلال لعبه يجرب الأفكار التي تدور في رأسه ومن خلال لعب الأدوار ومن خلال الرسم يستطيع أن ينمي قدرته على الإبداع.

- يكتشف الطفل عن طريق اللعب معارف كثيرة عن نفسه وذاته ويكتشف الحدود المختلفة لقدراته بالمقارنة بزملائه ويتعرض أيضا لمشكلاته وأساليب حلها.

- وتبقى أهمية خاصة للعب، فاللعب أحد أساليب التنشئة الاجتماعية العلاجية ففي اللعب الحر يتمكن الطفل من التعبير عن مشكلاته وعن الإصابات النفسية التي يعاني منها وبالتالي يستطيع أخصائي العلاج النفسي أن يقدم المعلومة العلاجية لمثل هذا الطفل، وقد أظهرت بعض البحوث أن الأطفال الذين يأتون من بيوت يسمح لهم باللعب فيها يكونون أفضل من الأطفال الذين يأتون من بيوت تكثر فيها القيود والأوامر والنواهي.

ضمن نفس السياق، يرى السيد(75، 2001) أن اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدراته المتناهية وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة التحرر من التمركز حول الذات ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية

والانفعالية وحتى القدرات الاستكشافية، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات، ويؤدي اللعب إلى تعميق الخبرات لدى الفرد ومن ثم تحقيق مطالب النمو، فمن المعروف أن أكثر الخبرات تأثيرا في حياتنا استبقاء وتعظيما، هي التي نتوجه إليها بمحض اختيارنا ونسر عند ممارستها(حنورة وعباس، 1996، 32).

وهكذا تتبين أهمية اللعب في تنمية شخصية الطفل في جوانبها الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية فعن طريقه يكتسب المهارات الضرورية التي تمكنه من التفاعل الايجابي مع الذات ومع الآخرين واستكشاف العالم من حوله، كما تتجلى أهمية اللعب في مجال الإرشاد والعلاج النفسي، إذ يعد وسيلة التعبير الأكثر صدقا في الكشف عن مكنونات الطفل الداخلية، كما يعتبر في ذات الوقت وسيلة علاجية لتخليص الطفل من المشاعر السلبية والاضطرابات السلوكية إن وجدت، فالعلاج باللعب من أكثر أنواع العلاج النفسي ملاءمة للأطفال.

1-3- أهمية اللعب في مجال التعلم المدرسي:

تؤكد الدراسات والتجارب البيداغوجية أن الطفل يبني تعلمه بطريقة ايجابية عندما لا يكون هناك تلقين للمعلومات، بل عن طريق الخبرة المباشرة والتفاعل مع المحيط كما هو الحال عند ممارسة الألعاب بأنواعها.

وعلى هذا الأساس، فقد حظي مجال التعلم باللعب باهتمام كبير من قبل التربويين والمختصين، انسجاما مع التوجهات التربوية الحديثة التي تدعو إلى استخدام اللعب كوسيلة للتعلم واكتساب المعرفة، من أجل زيادة التفاعل الصفي داخل الحجرات الدراسية وجعل أنشطة التعلم أكثر متعة وإثارة بالنسبة للتلاميذ، حيث تشير أغلب الدراسات إلى أفضلية طريقة التعلم باللعب على الطرق التقليدية في تدريس مختلف المواد والمساقات التعليمية.

ضمن هذا الإطار، توصلت دراسة الصرايره(2011) حول أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى عينة

مكونة من 63 طالبا من طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك إلى فاعلية التعليم من خلال اللعب في تحسين تحصيل الطلبة في المفاهيم الجغرافية.

وفي دراسة الحسيني(2014) حول أثر ممارسة الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات التعلم لدى عينة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدينة بورسعيد شملت 90 تلميذا تم توزيعهم بالتساوي على مجموعتين: تجريبية درست بطريقة التعلم باللعب، وضابطة درست بالطريقة التقليدية، وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي لمهارات التعلم لصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة زكور(2018) حول أثر أسلوب التعلم باللعب في رفع مستوى تحصيل مادة الرياضيات لدى تلاميذ السنة الثانية من التعليم الابتدائي بمدينة ورقلة (الجزائر)، والتي تكونت عينتها من مجموعتين: تجريبية درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب، وضابطة درست الرياضيات بالطريقة التقليدية، تضم كل منهما 15 تلميذا وتلميذة تتراوح أعمارهم بين 7 و9 سنوات، فقد أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التحصيل في مادة الرياضيات بين تلاميذ المجموعتين بعد تطبيق الألعاب وأيضا وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التحصيل في مادة الرياضيات لتلاميذ المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الألعاب.

وأجرى داود(2019) دراسة تناولت أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في محافظة بغداد باتباع المنهج شبه التجريبي على عينة قوامها 56 طالبا من طلاب المدارس الابتدائية تم تقسيمها مناصفة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط علامات المجموعة التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية على اختبار التفكير الناقد لصالح المجموعة التجريبية.

وتثبت الدراسات المشار إليها سابقا وغيرها من الدراسات في مجال استراتيجيات التعلم – بما لا يدع مجالا للشك –أهمية اللعب كمدخل رئيسي لتعليم الطفل وتحسين مستواه التحصيلي وتنمية قدراته المعرفية نظرا لما يتوفر في اللعب من متعة ونشاط تزيد من دافعية التلميذ نحو العمل المدرسي وتحثه على التفاعل مع المحتوى التعليمي بما يساهم في استيعاب مختلف المواد الدراسية ويعزز بقاء أثر التعلم لأطول فترة ممكنة، لذلك تعمل مختلف المنظومات التربوية في العالم على تضمين الألعاب التعليمية في مناهجها الدراسية وتشجيع المعلمين على استخدامها على أوسع نطاق، خاصة في الصفوف الدراسية الدنيا.

2-النموالمعرفي للطفل:

2-1-النموالمعرفي حسب النظرية البنائية لبياجيه:

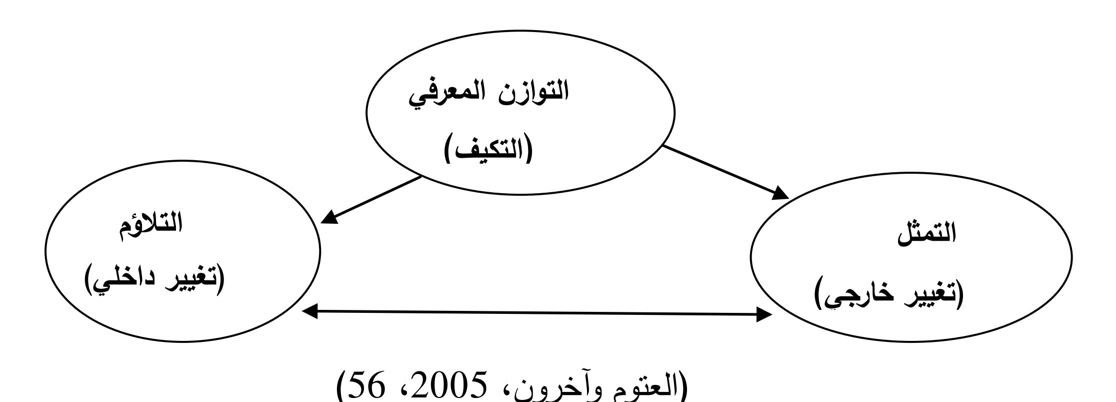
يعبر النمو المعرفي عن جملة التغيرات التي تحدث في الأنشطة العقلية كالانتباه والإدراك والتعلم والتفكير والتذكر مع التقدم في مراحل العمر المختلفة، ويعتبر جان بياجيه الرائد الأول للنظرية المعرفية النمائية التي اشتهر بها، وينص الافتراض الرئيسي لهذه النظرية على أن النمو المعرفي ينتج عما يقوم به الطفل من أفعال صريحة تتحول إلى صور ذاتية داخلية تسمى " التفكير"، ويحدث ذلك من خلال عمليتين متكاملتين ومتلازمتين هما التمثل والتلاؤم للوصول إلى تحقيق حالة من التوازن المعرفي:

- **التمثل(الاستيعاب):** وهو عملية تحويل الخبرات والأفكار الجديدة إلى شيء يناسب التنظيم المعرفي السابق الذي يمتلكه الفرد ودمجها في هذا التنظيم، فهو تكيف مع البنية المعرفية القائمة.

- **التلاؤم(التوافق):** هو عملية تغيير البنيات العقلية المنظمة والموجودة على نحو يناسب المثيرات والخبرات البيئية الجديدة فهو تعديل للبنية المعرفية القائمة للتطابق مع الواقع الخارجي.

ويصعب الفصل بين هاتين العمليتين لأنهما وجهان لعملة واحدة هي التكيف مع العالم الخارجي (نشواتي، 1985، 154).

ويمكن توضيح العلاقة بين مفهوم التوازن المعرفي وكل من عمليتي التمثل والتلاؤم كما يلي:



(العتوم وآخرون، 2005، 56)

شكل(1): العلاقة بين التوازن المعرفي وكل من التمثل والتلاؤم

2-2- مراحل النمو المعرفي:

اقترح بياجيه أربع مراحل تظهر فيها تغيرات هرمية واضحة في السلوك المعرفي للطفل تبدأ من الولادة وتنتهي حوالي السنة الرابعة عشر من عمر الطفل هي:

2-2-1- المرحلة الحسية الحركية: (من الولادة إلى سنتين):

تتزايد في هذه المرحلة قدرة الطفل على التحكم بحركات جسمه ويتعلم تنسيق المعلومات الحسية، ومن المفاهيم التي تظهر في هذه المرحلة: بقاء الأشياء، حيث يرى بياجيه أن إدراك الطفل لاستمرار الأشياء غير الموجودة أمامه يتطور مع نهاية السنة الأولى، وبعد ذلك يظهر سلوكان جديدان يتعلقان بظاهرة بقاء الأشياء هما تتبع الكرة الساقطة ومتابعة النظر إليها، ومحاولة الوصول إلى الأشياء عندما يبدو له جزء صغير منها فقط.

وفي النصف الثاني من المرحلة الحسية الحركية يتعلم الطفل طرقا جديدة في حل المشكلات القديمة عن طريق استخدام المحاولة والخطأ وتجربة استجابات جديدة.

ويقترح بياجيه لتطوير النمو العقلي عند أطفال هذه المرحلة:

- توفير أشياء ذات أحجام وألوان وأشكال متنوعة ليلعب بها الأطفال الرضع.
- السماح للأطفال باللعب والعبث بالأشياء الموجودة في بيئتهم لأن ذلك سيساعدهم على النمو العقلي إلى أقصى حد ممكن.

2-2-2- مرحلة ما قبل العمليات: (من 02 إلى 07 سنوات):

يقسم بياجيه هذه المرحلة إلى طورين متمايزين يسمى الطور الأول بطور ما قبل المفاهيم (من 02 إلى 04 سنوات) والطور الثاني الطور الحدسي (من 04 إلى 07 سنوات)، ويتميز طور ما قبل المفاهيم بتطور مهارات التمثيل التي يكون الطفل قد أرسى قواعدها في المرحلة السابقة، وفي هذا الطور يبدأ الطفل باستخدام اللغة كوسيلة أساسية لتمثيل العالم من حوله وهي مهارة تتزايد بشكل ثابت في التطور اللاحق.

ومن أبرز خصائص هذه المرحلة من النمو المعرفي ظهور ما يعرف بالتمركز حول الذات، فالأطفال وخاصة في الطور الأول يجدون صعوبة في نقل أفكارهم ومشاعرهم إلى الآخرين، ليس بسبب ضعف في اللغة بل بسبب عدم قدرة الطفل على مشاركة شخص آخر في وجهة نظره أو الاعتراف برأيه.

ويعتقد بياجيه أن الأطفال دون سن الرابعة ليس لديهم مفاهيم حقيقية، وإنما ما يمكن تسميته" قبل المفاهيم " ويستطيع طفل هذه المرحلة أن يصنف الأشياء على أساس بعد واحد أو صفة واحدة فقط، أما إذا طلب منه التصنيف وفق بعدين أو صفتين فإنه سيجد صعوبة في ذلك (العتوم وآخرون، 2005، 57 -59).

2-2-3- مرحلة العمليات المادية: (من 07 إلى 11 سنة):

مع دخول الطفل المدرسة عند سن (6-7) سنوات يكون قد دخل المرحلة الثالثة من مراحل النمو المعرفي وهي مرحلة العمليات العيانية (الحسية)، ويستخدم بياجيه مصطلح العمليات ليشير إلى فكرة التجمعات المنطقية أو الاستيراتيجيات التي يستخدمها الطفل في التجميع والتصنيف مكونة بدايات التفكير المنطقي أو التفكير العلمي وتمكننا هذه المرحلة حسب بياجيه من تحديد الأدلة على وجود ما يسمى البنى (التراكيب) المعرفية عند الطفل (العتوم وآخرون، 2005، 60).

ويتضمن التفكير في هذه المرحلة عدة أنواع من القواعد المنطقية:

- **التصنيف:** إذ يمكن للطفل تصنيف الأشياء بناء على أكثر من خاصية واحدة.

- **التفكير العكسي:** الذي يعني القدرة على عكس الحوادث والتي يتمكن الطفل من خلالها من إتمام عملية عقلية وعكسها عقليا.

- **فكرة ثبات الشيء:** فالأشياء تحتفظ بهويتها حتى بعد أن تطرأ عليها بعض التحويلات والتغيرات الظاهرية ومن ذلك الاحتفاظ بالعدد، الطول، الوزن، المساحة والحجم.

وفي هذه الفترة يتوقع من الطفل أن يتخلص من التفكير الحدسي القائم على المحاولة والخطأ ليحل محله التفكير المنطقي في تعامله مع المحسوسات، وتشهد هذه الفترة تحسنا في الذاكرة طويلة المدى نتيجة استخدام الأطفال استراتيجيات التذكر مثل: الإعادة، والتخيل والتنظيم.

ويرى (الريماوي، 2008، 214) أنه يمكن خلال هذه المرحلة تدريب الأطفال على مهارات التفكير كمهارة العقل المفتوح وذلك بالابتعاد عن التفكير الضيق واستكشاف البدائل، والفضول العلمي باستثارة دهشة الأطفال وأسئلتهم، كما يمكن تدريبهم على التخطيط والاستراتيجية وذلك بمساعدتهم على وضع الخطط وتحديد الأهداف والاتجاه نحو تحقيقها والبحث عن النواتج وتشجيعهم على الدقة والنظام.

2-2-4-مرحلة العمليات المجردة: (من 11 إلى 14 سنة)

وتتميز بقدرة الطفل على التفاعل بكفاءة مع الافتراضات اللفظية، وبالاعتماد القليل على الحوادث والأشياء الحقيقية الواقعية في حل المشكلات والقدرة على توليد كل النتائج المحتملة لحادثة ما واستبعاد النتائج غير المحتملة، والتركيز على النواتج الأكثر احتمالا، ويحدث ذلك كله باستخدام ما يمكن اعتباره الطريقة الفرضية – الاستدلالية في البحث وحل المشكلة.

ويجد الأطفال في هذه المرحلة متعة في الألعاب التي تتحدى قدرتهم (مثل لعبة الشطرنج) فتراهم يطبقون القواعد ويفهمون ويصنفون ويحسبون حتى يتوصلوا إلى الفوز (العتوم وآخرون، 2005، 63-64).

ويمكن تلخيص مراحل النمو المعرفي وخصائصه وفقا لنظرية بياجيه من خلال الجدول التالي:

جدول(1): مراحل النمو المعرفي وخصائصها وفقا لنظرية بياجيه

المرحلة (السنوات)	الخصائص
الحسية / الحركية (0-2 سنة)	التمركز حول الذات، تنظيم الحقائق وفقا للقدرات الحسية والحركية.
ما قبل العمليات (2-7 سنوات)	تزايد في النشاط الرمزي، بدايات التمثيل.
العمليات المادية (7-11 سنة)	التفكير المعكوس، الاحتفاظ بالحجم والكتلة والعدد والوزن...الخ، التسلسل، التصنيف، التجميع.
العمليات المجردة (فوق11 سنة)	تطور البنى المنطقية الرياضية، ظهور التفكير الاستدلالي الفرضي.

(العتوم وآخرون،2005، 65)

ويتبين لنا جليا مما سبق، تطور النمو المعرفي للطفل عبر مختلف مراحل نموه، فهو يسير من البسيط إلى المركب ومن الحسي إلى المجرد، ويتطور تبعا لذلك

أسلوب اللعب عند الطفل، فمن اللعب الحسي الحركي الذي يعتمد بشكل أساسي على التناسق بين الحواس والحركات، إلى اللعب الرمزي الذي يدل على تطور البنى المعرفية للطفل على نحو يجعله يستعمل الرموز للدلالة على ما هو موجود في الواقع أو ما يتخيله أثناء لعبه، إلى نوع من اللعب أكثر إحكاما وتنظيما يستند إلى قواعد وقوانين واضحة، ويتضمن قدرا من التحدي والاثارة.

3-أهمية اللعب في النمو المعرفي للطفل:

يعتبر اللعب وسيلة مثالية لإطلاق طاقات الأطفال ومدخلا وظيفيا للولوج إلى عالمهم، كما يعد وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه، فقد أوضح بياجيه العلاقة بين اللعب والنمو العقلي للطفل، فاللعب ليس وسيلة تسلية فقط، ولا مضيعة للوقت كما ينظر إليه غالبا، وإنما يكتسب الطفل عن طريقه مهاراته وخبراته اللازمة لنموه العقلي (طيبة، 2012).

في هذا الإطار توصلت دراسة جاسر (1998، ورد في: العلي، 2002) إلى أن اللعب له دور فعال في تعليم الأطفال، ومن خلال أنشطة اللعب المتنوعة يتعرف الطفل على الأشكال والأشياء والألوان والأحجام والمفاهيم ويقف على ما يميز الأشياء المحيطة به من خصائص وما يجمع من أهمية وهذا ما يثري حياته العقلية بمعارف مختلفة عن العالم المحيط به.

ومن هذا المنظور، تعتبر الألعاب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وتقريب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء كما تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم، وتعمل الألعاب بشتى أنواعها عموما والألعاب البدنية والرياضية خصوصا على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال، كما تساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل (http://vb.g111g.com).

وعلى هذا الأساس يمكن استغلال أنشطة اللعب في تقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية إضافة إلى استثارة قدراتهم العقلية وتنشيط وظائفهم الذهنية، مما يثري حصيلتهم المعرفية ويغذي نموهم العقلي.

وعلى نحو أكثر تحديدا يمكن إبراز دور اللعب في تحفيز عقل الطفل على العمل والنشاط من خلال النقاط التالية:

3-1-اللعب وتنمية الانتباه:

يتفق علماء النفس المعرفي على أن الانتباه عملية معرفية تنطوي على تركيز الإدراك على مثير معين من بين عدة مثيرات، ويؤكد ستيرنبرغ (2003) أن الانتباه هو القدرة على التعامل مع كميات محدودة من المعلومات منتقاة من كم هائل من المعلومات التي تزودنا بها الحواس أو الذاكرة، ويضيف الزيات (1994) أن الانتباه ينطوي على خصائص تميزه أهمها الاختيار أو الانتقاء والتركيز والقصد والاهتمام أو الميل لموضوع الانتباه. (العتوم، 2004، 68-69)

والانتباه كعملية معرفية تؤدي وظائف محددة تترك آثارها على التعلم والادراك خاصة في المراحل النمائية المبكرة " إذ يرى (فالون) أن النضج العصبي يسمح للطفل بالتحكم في فكره وضبط انتباهه، هذه القدرة على الانتباه تسمح له بالتركيز ومتابعة أنشطته لمدة أطول وبمحض إرادته، مما يفتح له المجال للتعلم المدرسي خاصة "(ميموني وميموني، 2010، 115).

ومن الثابت علميا أن تفاعل الطفل مع بيئته عن طريق النشاط الذهني أو الحركي، إلى جانب الغذاء الصحي والمتوازن تساعد على نمو الجهاز العصبي ومن هنا تبرز أهمية نشاط اللعب في تنمية قوة الملاحظة عند التلميذ وتعويده على إمعان النظر والتركيز على التفاصيل مع دقة القياس والحساب، الأمر الذي يعزز بشكل مباشر قدرة التلميذ على الانتباه.

3-2-اللعب وتنمية الإحساس والإدراك:

يحتل موضوع الإدراك أهمية كبرى في عملية التعلم، فهو يمثل العملية المعرفية التي تمكن الأفراد من فهم العالم الخارجي المحيط بهم والتكيف معه من خلال الأنماط السلوكية المناسبة في ضوء المعاني والتفسيرات التي يتم تكوينها للأشياء، ولا يمكن الحديث عن عملية الإدراك بمعزل عن الإحساس، فالإدراك عملية نفسية لها بعدان: بعد حسي يرتبط باستقبال المنبهات الخارجية عن طريق الحواس، وبعد معرفي يرتبط بتفسير الانطباعات الحسية اعتمادا على الخبرات المخزنة في الذاكرة (الزغول والزغول، 2003، 111-112).

ويتلقى الطفل من خلال اللعب أوَّل دروسه في تدريب الحواس وإنماء المدارك، لأن التدريب والخبرة يسيران جنباً إلى جنب، وقد أوضح روسو أن الهدف من التربية في المرحلة العمرية من 5 إلى 12 سنة هو تنمية الحواس، وأن تكون الرياضة والألعاب والفنون اليدوية هي وسائل تنمية حواس الطفل وخبراته (راتب، ب ت، 16).

إن تعوّد الطفل على إدراك الحركة من خلال اللعب المنتظم يساعده على اكتساب التآزر الحسي الحركي وهكذا تتكون بالتجربة القدرة على تمثيل هذه الحركات في الذهن وإعادتها عند الضرورة لتكتسب صفة إرادية، فهي تنمي الذكاء الحسي الحركي أثناء إعادة وإتقان الحركات التي تتضمنها الألعاب خاصة الرياضية منها، لأنها توفر له وضعيات وتجارب جديدة لم يسبق له خوضها مما يتطلب منه اليقظة وتنمية القدرة على التركيز، وملكة استنباط الحلول الملائمة للمواقف المناسبة أثناء الألعاب الجماعية.

وهكذا تتبين أهمية اللعب وما يتضمنه من أنشطة حركية كمصدر أساسي للتنمية الإدراكية والمعرفية للطفل، باعتبار أن النشاط الحركي يبدأ في حياة الطفل مصحوبا بتنمية الإدراك الذي يتطلب تعلم المهارات الحركية التي تعتمد بدرجة كبيرة على الإدراك الدقيق للمثيرات الحسية، وهوما توفره الأنشطة القائمة على اللعب بما تحمله من ثراء وتنوع في المواقف التعليمية مما يغني خبرة الطفل ويوسع مداركه،

اتفاقا مع ما أكد عليه بياجيه الذي يرى أن البيئة التربوية الغنية بالمثيرات تنمي ذكاء الطفل وتوسع مداركه من خلال سعيه الدؤوب للتكيف مع الأوضاع الجديدة.

3-3-اللعب وتعليم التفكير:

عرف مصطلح " التفكير" تعريفات عديدة ومتنوعة لعل أوجزها ما ذهب إليه (أوزغود، 1997) الذي يرى أن "التفكير هو تمثيل داخلي للأحداث والمثيرات الخارجية الموجودة في البيئة "(العتوم وآخرون،2005، 206)

ويتفق الجميع على أن التعليم من أجل التفكير أو تعلم مهاراته يشكل أحد أهم أهداف التربية في الوقت الراهن بالنظر خاصة إلى ثورة المعلومات وتكنولوجيا الاتصال التي يشهدها العصر الحديث، والتي أثرت على وظيفة المدرسة التقليدية في نقل المعارف وتلقينها إلى جمهور المتعلمين، فقد أضحى من أولويات التعليم المدرسي اليوم تمكين الطفل من توظيف واستثمار المعلومات التي يحصل عليها عن طريق تطوير استراتيجيات التفكير لديه.

ضمن هذا السياق، يرى طافش (2011) أنه على المدارس توفير بيئة غنية تساعد على إحداث تغيير مرغوب في سلوك الأطفال وفي طرائق تفكيرهم، ومن أبرز الطرق في هذا المجال تنمية التفكير من خلال اللعب المنظم.

وعليه فإن اللعب يمكن أن يشكل مجالا خصبا لتنمية مهارات التفكير سواء كان إبداعيا أوناقدا، كما يمكن أن يطور قدرة التلميذ على حل المشكلات واتخاذ القرارات أثناء وضعية التعلم وتعميمها على بقية المواقف وهوما نحاول استجلاءه من خلال النقاط التالية:

3-3-1-اللعب وتنمية التفكير الإبداعي:

يعتبر الإبداع سمة بشرية، ويشير التفكير الابداعي في مفهومه العام إلى "تلك العملية المعرفية التي تؤدي إلى توليد نتاج جديد يتصف بالجدة والأصالة "، ويعتبر اللعب من أهم الوسائل المساعدة على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

وعن طريق التجريب في اللعب يكتشف الأطفال أن ابتكار أشياء جديدة ومخالفة، يمكن أن تحقق الرضا مما يجعلهم يستسيغون النشاط الابتكاري وينقلونه إلى مواقف أخرى (إبراهيم وآخرون، 2009، 293).

ويذكر الباحثون أن اللعب سواء كان فرديا أو جماعيا، واقعيا أو تخيليا ينطوي على عادات إبداعية، كما أنه تمثيل للواقع، كما بينت نتائج دراسات أجريت في هذا المجال أن هناك علاقة ايجابية واضحة بين اللعب وتنمية التفكير الإبداعي (الصوالحة، 2010، 151)، منها على سبيل المثال دراسة جيوسي (2020) التي توصلت إلى وجود أثر إيجابي للألعاب التعليمية على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم.

والملاحظ أنه خلال اللعب كثيرا ما يواجه التلاميذ مواقف تستدعي الخروج عن الحلول التقليدية والمألوفة كما يظهر الإبداع في تمكن الطفل من إيجاد حلول بديلة وغير روتينية في التعامل مع بعض المشكلات الطارئة وفي قدرة الطفل على اختيار طريقة متفردة ومبتكرة في اللعب.

3-3-2-اللعب وتنمية التفكير الناقد:

يعرف التفكير الناقد بأنه تفكير تأملي محكوم بقواعد المنطق والتحليل، كما أنه نتاج لظاهرة معرفية متعددة كمعرفة الافتراضات والتفسير وتقويم المناقشات والاستنباط والاستنتاج (العتوم، 2004)، وقد أوصى الكثير من العلماء والباحثين بضرورة توظيف اللعب كنشاط تعلمي بهدف تنمية التفكير بشكل عام والتفكير الناقد بشكل خاص (الصوالحة،2010، 152).

ويعد التفكير الناقد من أكثر أشكال السلوك الإنساني تعقيدا، حيث يأتي في أعلى مستويات النشاط العقلي ويكاد يتفق المربون بأن هدف التربية الأسمى هو تربية التفكير الناقد، فالطفل الذي يفكر تفكيرًا ناقدًا، سيصبح مواطنًا مفكرا وعاملاً متحمسًا لخدمة مجتمعه ومبادئه وتحقيق قيمه وأهدافه، ولقد بدأت في الآونة الأخيرة حركة كبيرة للتنمية العقلية أطلق عليها حركة التفكير الناقد أو مهارات التفكير حيث كان من

أهم أهدافها تنمية التفكير في العملية التربوية وغرسها في عقول الأطفال لكي يكونوا من أصحاب القدرة على التفكير بشكل أكفأ وأعلى (الخياط والشايع، 2007).

ضمن هذا السياق يرى حفصاوي (2007) أن المواد ذات الأبعاد النفس–حركية التي تستخدم العضلات الكبيرة والصغيرة المتآزرة كالتربية البدنية تقدم إسهاما جديرا بالاهتمام في توجيه الطلاب نحو التفكير بطريقة فعالة فالتعاون والرغبة بتحمل المسؤولية والعقلية المتفتحة، كلها سمات تدعم وتوجه عملية التفكير الناقد... إذ توفر الأنشطة البدنية والرياضية العديد من الفرص الخاصة لتنمية التفكير الناقد، ومما يساعد على ذلك طبيعة البيئة الرياضية التي تمثل ميدانا واقعيا غنيا بالمواقف التي تظهر بها الحاجة للتفكير الناقد والبحث عن خطة أو استراتيجية جديدة للتدريب، خطة لعب، تطوير الأداء المهاري، المناورات والتكتيكات... الخ

وعليه فإن ممارسة الألعاب المختلفة من شأنه أن يعزز قدرة الطالب على الدقة في فحص الوقائع والأحداث التي يخبرها ويعايشها أثناء اللعب سواء كانت صادرة منه أومن بعض زملائه وأحيانا من معلمه أو معلمته، ويدفعه الموقف إلى البحث عن المزيد من المعلومات المتصلة بتلك الوقائع لمحاولة التوصل إلى تفسيرات مقنعة عن طريق إجراء بعض المقارنات والتقييمات العقلية.

3-3-3-اللعب وحل المشكلات:

يواجه الطفل داخل المدرسة أو خارجها العديد من الوضعيات المشكلة التي تتطلب منه اتخاذ القرارات المناسبة وتطوير بعض الاستراتيجيات لحلها وتجاوزها وصولا إلى تحقيق هدف معين، ويعبر مفهوم حل المشكلة حسب (سولسو، 1996، 683) عن" التفكير الموجه نحو حل مشكلة بعينها، مع القيام بنوعين من النشاط العقلي هما التوصل إلى استجابات محددة وصياغتها، ثم اختيار الاستجابات الملائمة من بينها لحل هذه المشكلة "، كما يعد أسلوب التدريس باستخدام حل المشكلات من أبرز وأنجح أساليب التدريس كونه ينقل مسؤولية عملية التعلم من المعلم إلى الطالب (العتوم وآخرون، 2005، 255).

وقد وجد أن اللعب يساعد على استراتيجية حل المشكلات كإحدى أهم طرائق تنمية التفكير حيث أن وضع المتعلم في مواقف إشكالية خلال أنشطة اللعب يساعده على اكتشاف عناصر جديدة وتنمية أساليب غير مألوفة واختبار فرضيات وتوقعات من صنعه هو، وبفضل ذلك يصبح قادرا على تجاوز قدر أكبر من الصعوبات التي تواجهه وعلى اتخاذ قرارات أكثر دقة وملاءمة (فهمي، 2012).

وفي هذا الإطار، أكدت دراسة تورانس (1970) الأهمية البالغة للألعاب القائمة على حل المشكلات خاصة إذا كانت تستند على تخطيط واع وعلى منهجية واضحة الأهداف (طافش، 2011)، فمن خلال اللعب –حسب بعض الباحثين –يتعلم الأطفال أن يميزوا بين الأشياء وأن يصدروا أحكاما وأن يقوموا بتحليل المواقف مما يساعدهم على حل المشكلات (إبراهيم وآخرون، 2009، 293).

وهكذا يتضح جليا أن مواقف اللعب تنطوي على العديد من المشكلات التي تستدعي التخطيط والتفكير لإيجاد البدائل الممكنة لحلها، ومن ثم اتخاذ القرار المناسب، فالتغلب على الخصم أثناء لعبة معينة مثلا يقتضي معرفة نقاط القوة ونقاط الضعف لكل طرف، ومن ثم وضع خطة معينة للفوز في اللعبة وتطوير بعض الاستراتيجيات البديلة في حال وجود بعض العوائق للوصول إلى تحقيق الهدف المنتظر، وكل هذه العمليات تحدث على مستوى الذهن قبل تجسيدها على أرض الواقع، وهوما يجعل اللعب عند الأطفال ميدانا حقيقيا للتعلم والتغلب على المشكلات.

خلاصة:

حاولنا من خلال هذه الدراسة النظرية استعراض أهم أدوار اللعب في تدعيم النمو المعرفي للطفل وتشجيعه على الفضول العلمي والتعلم الذاتي، نظرا لتركيز الكثير من الأولياء والمربين على التحصيل الدراسي في مختلف المواد الأكاديمية عن طريق التلقين والحشو، متجاهلين دور اللعب كأحد أهم مداخل التعلم والنمو المعرفي بالنسبة للطفل، ومتغافلين عن الحقيقة العلمية التي تؤكد أن اللعب هو حاجة أساسية بالنسبة للطفل لا تقل عن حاجته إلى الغذاء والهواء، وعليه فإننا مطالبون اليوم أكثر

من أي وقت مضى بإعطاء الطفل حقه في اللعب المفيد والتعلم الذاتي مع الإشراف عليه وتوجيهه كلما دعت الضرورة إلى ذلك.

واعتمادا على ما سبق، توصي الدراسة بما يلي:

1- حث المسئولين في قطاع التربية على إعادة النظر في تخطيط البرامج التعليمية، وتوظيف اللعب في عملية التعلم واكتساب المعارف.

2- الاهتمام بنشر الوعي بأهمية اللعب في تنمية شخصية الطفل في كافة جوانبها من خلال عقد لقاءات وندوات تحسيسية موجهة للآباء والمربين في هذا المجال.

3- توفير التجهيزات والمعدات المناسبة والأدوات الضرورية التي تساعد على الاستفادة القصوى من ممارسة الأنشطة القائمة على اللعب في العملية التربوية والتعليمية وتشجيع المدرسين على استخدامها في تنفيذ المناهج الدراسية لمختلف المواد.

4- توفير الفضاءات الخاصة بالألعاب الحرة والمنظمة داخل التجمعات السكانية وفي مراكز رعاية الأطفال والشباب وتشجيع النوادي والجمعيات الرياضية والثقافية على تنظيم مختلف الفعاليات والمسابقات وغيرها من الأنشطة القائمة على اللعب والترويح.

5- إجراء المزيد من الدراسات في مجال أهمية اللعب في تطوير جوانب أخرى من شخصية المتعلم كالجوانب الاجتماعية والانفعالية والبدنية.... الخ، بالإضافة إلى التعرف على مدى تضمين الألعاب التربوية في المناهج الدراسية والبحث عن معيقات استخدام اللعب كأسلوب في التدريس.

- **المراجع:**

ابراهيم، محمد عبد الرزاق ويونس، هاني محمد وحافظ، وحيد السيد (2009). *ثقافة الطفل*. ط 3. الأردن: دار الفكر.

ابراهيم، محمد عبد الله وصديق، سيدة عبد الرحيم (2006). *دور الأنشطة الرياضية في جودة الحياة لدى طلبة جامعة السلطان قابوس*. ندوة علم النفس وجودة الحياة. مسقط: جامعة السلطان قابوس.

الأحمد، أمل (2001) *بحوث ودراسات في علم النفس*. ط1. بيروت: ناشرون- مؤسسة الرسالة.

برتيمة، سميحة (2017) *الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة بسكرة. الجزائر.

بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق(2001). *الميسر في سيكولوجية اللعب*. ط4. الأردن: دار الفرقان للنشر والتوزيع.

جيوسي، مجدي راشد نمر(2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*.6(1). الجزائر: جامعة الوادي.الجزائر.70-91.

الحسيني، منى سمير حسن (2014). أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي. *مجلة كلية التربية جامعة بور سعيد*. (15).660-687.

حفصاوي، بن يوسف (2007). التفكير الناقد في مجال التربية البدنية والرياضة " نظريات وتطبيقات ". *مجلة البحوث والدراسات العلمية*. 1(1) جامعة المدية. الجزائر.54-75.

حنورة، أحمد حسن وعباس، شفيق إبراهيم(1996). *ألعاب الطفل ما قبل المدرسة*.ط2.بيروت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

الخياط، عبد الكريم عبد الله والشايع، سعود شايع (2007). *مدى احتواء كتاب القراءة والنصوص للصف السادس المتوسط بدولة الكويت على مهارات التفكير الناقد (دراسة تحليلية)*. جامعة الكويت.

داود، وسام حسن (2019). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في محافظة بغداد. *مجلة الجامعة العراقية*. 44(3).327-349.

راتب، أسامة كامل (ب ت) *النمو الحركي (الطفولة -المراهقة)*. *القاهرة:* دار الفكر العربي.

الريماوي، محمد عودة (2008) *علم نفس النمو الطفولة والمراهقة*.ط2.الأردن: دار المسيرة.

الزغـول، رافـع النصـير والزغـول، عمـاد عبـد الـرحيم (2003) *علـم الـنفس المعرفي*.ط1.الأردن: دار الشروق للنشر والتوزيع.

زكور محمد، مفيدة (2018). أثر أسلوب التعلم باللعب في رفع مستوى تحصيل مادة الرياضيات لدى تلاميذ السنة الثانية من التعليم الابتدائي بمدينة ورقلة. *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية*. (35). جامعة ورقلة. الجزائر.757-774.

سولسو، روبرت (1996). *علم النفس المعرفي*، ترجمة: الصبوة، نجيب. الكويت: دار الفكر الحديث.

شرف، عبد الحميد(2001). *التربية الرياضية للأطفال الأسوياء ومتحدي الإعاقة بين النظرية والتطبيق*. القاهرة: مركز الكتاب للنشر.

صباريني، محمد سعيد وغزاوي، محمد ذيبان (1987). الألعاب التربوية وتطبيقاتها في تدريس العلوم. مجلة *رسالة الخليج العربي*. (21). الرياض.

الصرايره، محمد شاكر(2011). *أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك*. ماجستير غير منشورة. جامعة مؤتة. الأردن.

الصوالحة، محمد أحمد (2010). *علم نفس اللعب*. ط3.الأردن: دار المسيرة.

طافش، محمود (2011). *دور اللعب في تنمية التفكير عند الأطفال*. http://tafesh.5u.com/makalat a13.htm

طيبة، وفاء محمود عبد الله (2012). *أثر نوع اللعب على قدرات التفكير الابتكاري عند أطفال ما قبل المدرسة*.

العتوم، عدنان يوسف (2004). *علم النفس المعرفي النظرية والتطبيق*. ط1.الأردن: دار المسيرة.

العتوم، عدنان يوسف، علاونة، شفيق فلاح، الجراح، عبد الناصر ذياب وأبوغزال، معاوية محمود (2005) *علم النفس التربوي*.ط1.الأردن: دار المسيرة.

العلي، أحمد عبد الله (2002). *الطفل والتربية الثقافية*. القاهرة: دار الكتاب الحديث.

فهمي، أحمد (2012). *علم النفس والنشاط الرياضي للأطفال*. الأكاديمية الرياضية العراقية.http://forum. iraqacad.org

القبطان، علي بن تقي والحابوري، حسن بن خميس(2008). *استراتيجية التعلم باللعب*. وزارة التربية والتعليم. سلطنة عمان.

المشرفي، انشراح ابراهيم (2012). *التربية الحركية لطفل الروضة*. جامعة أم القرى. المملكة العربية السعودية.

ميموني، بدرة معتصم وميموني، مصطفي (2010). *سيكولوجية النمو في الطفولة والمراهقة*. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

نشواتي، عبد الحميد(1985). *علم النفس التربوي*. ط 2. الأردن: دار الفرقان.

الأهمية السيكوسوسيولوجية لحاجة اللعب عند الطفل- بين التمثل والممارسة-

The psychosocial importance of the need to play for a child - between assimilation and practice –

قرزط نجيمة[1]، زنقوفي فوزية[2]

[1] جامعة عباس لغرور – خنشلة (الجزائر)، korzet.nadjiba@gmail.com

[2] جامعة 8 ماي 1945– قالمة (الجزائر)، fzenkoufi@yahoo.fr

ملخص: اللعب نشاط حيوي مميز لسلوك الطفل، ومتعته تكون في إشباع دوافعه النفسية ورغباته اللاشعورية. ويؤكد علماء التربية وعلم النفس على أهمية النمو الاجتماعي للأطفال داخل المنظومة الاجتماعية وعلى رقابة مؤسسات التنشئة الاجتماعية، لأن اللعب يمثل وسطا بيئيا مناسبا، يسهم في تطوير البنية المعرفية لدى الطفل، بفضل الاحتكاك والتفاعل والعلاقات الاجتماعية.

ولأجل ذلك تظهر الحاجة إلى اللعب كمطلبا ضروريا لتنمية مكونات شخصية الطفل، التي ترتبط بحاجات مكملة وأساسية لإشباع الحاجة إلى اللعب، خاصة عالم الألعاب الإلكترونية الذي أصبح مسيطرا في التسلية والترفيه للطفل.

وبناء عليه، يندرج موضوعنا في الكشف عن أهمية ودور اللعب في تنمية شخصية الطفل ومدى ارتباط بعض الحاجات الأساسية في تكوين البناء النفسي ونموه.

الكلمات المفتاحية: حاجة اللعب؛ التنشئة الاجتماعية؛ مكونات شخصية الطفل؛ الألعاب الإلكترونية.

Abstract: Playing is a vital activity characteristic of the child's behavior and pleasure in satisfying his psychological motives and subconscious desires. Educators and psychologists stress the importance of the social development of children within the social system, and the monitoring of social upbringing institutions, because playing represents an

appropriate environmental medium that contributes to the development of the child's cognitive structure, thanks to friction, interaction and social relationships.

And for this, the need for play appears as a necessary prerequisite for the development of the child's personality components, which are related to complementary and basic needs to satisfy the need for play, especially the world of electronic games, which has become dominant in entertainment for the child.

Accordingly, our topic aims to reveal the importance and role of playing in developing the child's personality and the extent to which some basic needs are linked in the formation and growth of the psychological structure.

Key words: playing needs; socialization; components of a child's personality; electronic games.

مقدمة

الطفل هو ثمرة المجتمع، لذا فإن التنشئة السليمة تقع على مسؤولية مؤسسات التنشئة الاجتماعية في ظل مواجهة مجتمع المخاطر وليد الحداثة التي تتقابل فيها الانجازات العلمية مقابل الإخفاقات الناتجة عنها في التأثير على العلاقات الاجتماعية، وبصفة خاصة تأثيراتها السلبية في تكوين وبناء شخصية الطفل التي تتعرض لانعكاسات ثورة الاتصالات والمعلومات، والتي أتاحت كما لا متناهيا من المواد الإعلامية الموجهة للأطفال سواء عالميا أو وطنيا أو محليا، ولما تتميز به هذه المواد من أشكال فنية جاذبة بالرسوم والصور والفيديوهات والألعاب، كلها أسهمت في التنشئة الاجتماعية للطفل.

وفي ظل هذا التطور التكنولوجي السريع، فقد أسهم الأنترنت بأدوار فاعلة في حياة الطفل داخل دائرة المواقع الإلكترونية، حيث أصبح الطفل يتعرض لمشكلات جوهرية مست تكوينه البيولوجي والنفسي بدرجة كبيرة، بما طرحته من محتوى ومضمون بعيدا عن الأهداف التربوية والثقافية، جعلته منعزلا عن بيئته الحقيقية أو عالمه الحقيقي. وعندما يصبح الطفل قادرا على الحركة واللعب، فهويبدأ باستعراض

إمكانياته وسلوكاته ليجذب اهتمام الآخرين، لذلك فهو يتأثر في نموه الاجتماعي بالأفراد الذين يتفاعلون معه والمجتمع المحيط به والذي يحيا في إطاره، وبالثقافة التي تهيمن على أسرته بما يؤثر على سلوكاته واستجاباته. وتتسع بذلك مجالات النشاطات الاجتماعية للطفل، فلا تقتصر على الأسرة والراشدين فحسب، بل تشمل جماعات اللعب مع الأقران، بحيث يشاركهم في الكثير من أنماط السلوك الاجتماعي، من خلال الاستمتاع باللعب معهم والتدريب على الأدوار الاجتماعية المختلفة أثناء اللعب. وفي المقابل، فإن الطفل يتوجه إلى الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تشغل معظم وقته في الترفيه والتسلية.

فالألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية. ولأن لكل فعل رد فعل، فإن لهذه الألعاب آثارا سلبية كذلك على الطفل خاصة إذا وصل به الحد إلى الإدمان على ممارستها.

لأجل ذلك حاولنا في موضوعنا التركيز على أهمية الحاجة إلى اللعب والبحث في الحاجات الأساسية للطفل المكملة لحاجة اللعب، بحيث تتوزع هذه الحاجات على نمو وتكامل شخصيته ووجدانه الانفعالي والحسي والحركي، كما حاولنا التركيز على تعزيز الصحة النفسية للطفل ضمن النمو الهيكلي والوظيفي، باعتبارها عامل مهم وأساسي لبناء شخصية سوية للطفل خالية من التوترات والعلل عبر مختلف مراحل حياته.

1- الحاجة إلى اللعب وارتباطاتها بالحاجات الأساسية للطفل

يحتاج الطفل إلى الرعاية والاهتمام والحب والحنان بشكل دائم لتلبية احتياجاته والتنفيس عن رغباته ومكبوتاته، وهو ما صرحت به المادة الأولى من وثيقة حقوق الطفل" بأن الطفل هو كل إنسان لم يتجاوز سن الثامنة عشرة، ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه". فالطفل تلزمه رعاية الأبوين والأسرة والمجتمع ومختلف الهيئات التربوية والتعليمية وبصفة عامة كل مؤسسات التنشئة الاجتماعية، حيث يقول الرسول عليه الصلاة والسلام في حديثه الشريف، "رفع القلم

عن ثلاثة: عن النائم حتى يستيقظ، وعن الصغير حتى يكبر، وعن المجنون حتى يعقل."

إن الطفل بحاجة إلى اكتساب الخبرات وممارسة الأنشطة وبعض المهارات المتعددة الأساليب والتقنيات في تعلمها وإدراكها واستيعابها. حيث تتم عملية الاكتساب والتعلم بالتفاعل مع الطفل بمختلف أساليب التفاعل خاصة اللعب معه ومعانقته واحتواء كل ما يصدر عنه من تفاعلات كلامية وحركية.

كما أن التحدث معه بصفة مستمرة وباهتمام وإعطاءه الأولوية في الاستماع إليه وتعويده على الأنشطة القرائية، فهذا يغرس فيه حب الاستماع إلى قراءة الكتب حتى لوكان لا يستوعب معنى كلماتها، لأنها من أهم الأنشطة الثقافية الدافعة إلى تنمية ذكاءه، دون إغفال الجوانب الأخرى مثل الأنشطة الفنية وكل ما يتعلق بإمكانية الكشف عن الإبداع لديه.

إن اللعب ينمّي مهارات الطفل الفكرية والاجتماعية والجسدية والعاطفية، ويساعده على المشاركة في اللعب الجماعي لتبادل أفكاره وتوسيع اهتماماته واكتساب مهارات التعامل والتفاعل مع الآخرين. كما أن الممارسة الرياضية والالتزام بالتمارين الرياضية لا تصنع من الطفل جسدا قويا فحسب، بل تسهم في تنمية ذكاءه وتدفق الدم إلى المخ وبناء خلايا دماغية جديدة (الشوابكة،2015، 127،126).

وعن طريق المراقبة والمتابعة المستمرة للطفل، فهو يحتاج لتنمية ذكاءه، إلى ممارسة ولعب ألعاب الكمبيوتر المبنية على الذكاء وحل الألغاز، لكن كما أشرنا يكون ذلك ضمن برنامج منظم يحتوي على التنوع في الألعاب وليس الإدمان على اللعب الإلكتروني الذي يجعل الطفل يدخل ضمن سيكولوجية العزلة الوجدانية. وإضافة إلى مهارات اللعب، فإن التغذية السليمة تساعد الطفل على بناء خلايا المخ ونموها وتقوية ذاكرته، لأنه في مرحلة قابلة لتسجيل وترسيخ التجارب والخبرات.

مما سبق يمكن عرض أهم الحاجات التي تنمي شخصية الطفل ذهنيا ومعرفيا ووجدانيا كالآتي:

1-1- الحاجة إلى اللعب: إن النمو هو الجوهر الأساسي لحياة الكائن الحي، لاسيما حياة الطفل، تلك الوحدة المؤلفة من شخصية تتأثر بقوة نمو عميقة الجذور تعمل على تشكيل فرديته. لأن عملية نمو الشخصية هي عملية تفاعلية بين كائن عضوي بيولوجي وبين بيئته المادية والنفسية والاجتماعية، مما يقتضي معرفة جيدة بأصول التربية والإعداد الجيد والتدريب الكافي للمربين الذين يتعاملون مع الأطفال.

إن الطفل بحاجة لمن يؤمّن ويشبع احتياجاته ورغباته وميولاته في الوقت المناسب بكميات كافية ونوعية جيدة (كمال، 1979، 73). وتظهر الحاجة الأساسية لدى الطفل والتي تحتاج إلى قدر كبير من الإشباع، وهي الحاجة إلى اللعب، والتي يصنفها المختصون مع الحاجات العضوية الأساسية للأطفال، نظرا لقيمتها وضرورتها الملحة لنمو أجسادهم وعقولهم خاصة في السنوات المبكرة من حياتهم.

ويعد اللعب من أهم النشاطات المفضلة لدى الطفل، يمارسه بكل رغبة وشوق وبصفة لا متناهية، فهو يمثل النشاط الكلي السائد والمسيطر الذي تتدرج في إطاره النشاطات الأخرى كافة، نظرا لما ينطوي عليه من حيوية وجاذبية، وما يحققه من متعة وابتهاج، وما يتطلبه من حركات ومهارات وقدرات (الأحمد، 2001، 21).

ويمثل اللعب بصفة دورية نشاطا رئيسا لطفل ما قبل المدرسة، لأنه يعكس من خلاله جوانب الحياة المختلفة ومختلف التفاعلات الحيوية. كما يكتسب الطفل من خلال اللعب مختلف المعارف من البيئة الخارجية، خاصة اللعب الجماعي الذي تتولد منه الحاجة إلى تنظيم العلاقات المتبادلة لتكوين معايير السلوك الأخلاقي. فالطفل يعبر بإيجابية وبنزعة حماسية نحو التغيير من خلال أنشطة اللعب، فهو يتجه بهذا النشاط إلى الابتكار والتجديد والتحرر من قوالب الروتين المنزلي. لذلك تعتبر هذه المرحلة العمرية للطفل والتي يمارس فيها نشاط اللعب، من أهم المظاهر الإبداعية والابتكارية، فالطفل يجرب، ينجز يتفاعل ويتحرك، ويتخذ من سلوكات الآخرين إطارا مرجعيا لسلوكاته، أين تتم عمليتي المحاكاة والاسترشاد.

فمن خلال اللعب تتشكل المعايير الأخلاقية لدى الطفل، مشاعر الانتماء إلى الجماعة واحترام الناس للآخرين، وهذا ما يؤكده المربون في تكوين المشاعر الإيجابية لدى الطفل، فهي تنمي لديه الوعي بقيمة الأعمال التي يكلف بإنجازها والدور المطلوب منه تنفيذه واكتساب المهارات والقدرات اللازمة، لتتشكل حينئذ إرادة القيام بالعمل والتوجه نحو أهداف محددة، والسعي لتحقيقها بمحبة ورغبة دون إلزام أوجبر. كما أن انخراط الطفل في نشاطات العمل المختلفة، يساعده على النمو السليم في شخصيته بكافة جوانبها العقلية والوجدانية والأخلاقية وبصورة متوازنة.

فالإشباع الكافي للّعب يضمن النمو السليم للطفل، فهو يشعره بوجوده وبكيانه وأهميته وسط أصدقاءه، خاصة عند ممارسته لأنشطة القفز والركض وغيرها من المهارات الحركية التي تعتبر مصدر سعادته واعتزازه وفرحه بنفسه.(الأحمد،2001، 22). ولكون حاجة اللعب غير متناهية وطاقتها متزايدة، فإن علماء النفس والمربّون يؤكدون على أهمية إشباع الحاجات النفسية والاجتماعية، من أجل إرضاء وكفاية أنشطة اللعب.

إن الحاجة إلى الحب والعطف والأمن والانتماء تعادل في أهميتها الحاجات العضوية، وغالبا تتجاوزها، لأنها تجعل من الطفل يتسم بالهدوء والاطمئنان لفترات معينة. فالطفل يبحث دائما عن المحبة والاهتمام والعناية والرعاية والإحساس باحتياجاته.

1-2- الحاجة إلى عدم الوقوع في العزلة الوجدانية: من الظواهر الصعبة الفهم والتحليل، فهي تتضمن مشاعر العجز والافتقار إلى الدافعية، لكونها تحدث كاستجابة من جانب الفرد إثر حدوث مواقف معينة في حياته، فيحاول تجنب الصراع ويتقبل الحياة على نحو سلبي، فيكون بمثابة اعتراف منه باستحالة الوصول إلى حل لأزمته أو مشكلته، لذلك فهو يحاول الابتعاد عن محيطه الخارجي.

ويأخذ الفرد في موقفه اتجاهين مختلفين، فهناك من الأفراد من يشعر بالارتياح والسعادة عندما يكون منعزلا مع نفسه وبعيدا عن الآخرين تحقيقا لصورة

الذات المرغوب فيها، بينما البعض الآخر يشعر بإحراج وعدم الارتياح وقلق مستمر قد لا يحقق قيمة لذاته في هذا الموقف الذي اتخذه. لذلك فهي تنطوي على جوانب أكثر تعقيدا، لأنها تشمل سلسلة من العمليات المتداخلة، تبدأ بعدم توافق الفرد في محيطه الخارجي، ثم الانسحاب من التفاعل والوصول إلى الإحساس بالعزلة الوجدانية.(الطائي، 2015، 48،49)

ومما يجعل مفهوم العزلة أكثر تشويشا هو ارتباطها بعدد من المفاهيم مثل الوحدة، التفرد، التوحد، الاستغراب والاغتراب، وتزداد شدتها خاصة عند الأطفال بسبب الاكتئاب وعدم تقدير الذات. وقد أظهرت الدراسات التي أجريت في هذا الميدان خاصة فيما يتعلق بالعزلة الوجدانية لدى الطفل، أن الضغوطات التي يتعرض لها بصورة عامة تسبب له الإحساس بالعزلة الوجدانية، كأن يعيش مثلا تجربة فقدان والديه أو احترام ذاته وفقدان الحب من طرف الآخرين، لكونه بحاجة ضرورية وملحة للعلاقات الحميمة والعطف والحنان.

إن ضعف إشباع الحاجات النفسية الضرورية للطفل وقصور فهم الآخرين به والضغط المستمر عليه والتعامل معه سواء بإيجابية مفرطة أو بإحراج، يجعله أكثر حساسية ورغبة في الانسحاب من واقعه، لأنه يقع في صراع خارجي شخصي والشعور المستمر بالقلق الذي يؤثر في توافقه النفسي. كذلك أن تولد المشاعر السلبية والإحساس بالأذى، يجعل من الطفل ينسحب تدريجيا إلى عزلته وانفراده عن الآخرين.

وهناك بعض الدراسات الميدانية التي بحثت وكشفت عن أسباب العزلة الوجدانية، والتي تتلخص في:

– استهدفت دراسة **أنطونيوس Antonius** مشكلات الأطفال الناتجة عن الرفض المستمر في المدرسة الابتدائية المبكرة. حيث أجريت هذه الدراسة لاختبار أثر الرفض المستمر من قبل الأقران في المدرسة الابتدائية على التوافق الاجتماعي والانفعالي لدى الأطفال. ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث بيانات طولية جمعت في هولندا عامي (1986– 1991م)، وقد تضمنت المقاييس المستخدمة في هذه الدراسة،

مقاييس اجتماعية لتحديد ما إذا كان الأطفال قد تعرضوا للرفض والنبذ، أم أنهم يتمتعون بشعبية أم مهملين أوبين الحالتين، أم هم في مستوى متوسط، كما تضمنت الدراسة إجراء عدة تقييمات للتوافق الاجتماعي والانفعالي لدى الأطفال، مثل استبيان لتقييم مشكلات التعرض للاعتداء والسخرية والوقوع ضحايا للآخرين، ومقياس الاكتئاب لدى الأطفال.

وقد أشارت النتائج هذه الدراسة إلى أن الأطفال الذين تعرضوا للرفض باستمرار في المدرسة الابتدائية كانوا أكثر تعرضا لمشاعر العزلة الوجدانية، وأظهروا علامات الاكتئاب. كما أن الرفض المستمر كان سببا لضعف التفاعل الاجتماعي ومؤشرا للانسحاب بما ساهم ذلك في تطور الاضطرابات لديهم (Antonius.c, 1992, p16,20).

– كما استهدفت دراسة **روبرت كوبلات** وآخرون التعرف على العزلة واللعب الانفرادي والتمييز ما بين قلة الكلام والهدوء السلبي والفعال لدى الأطفال. حيث قام الباحثون بملاحظة مجموعة من الأطفال بعمر 4 سنوات، بلغ عددها 48 مجموعة تضم أطفال من نفس الجنس في كل مجموعة، بحيث لا يوجد تعارف بينهم.

وقد أشارت نتائج دراسة روبرت كوبلان وزملاؤه إلى أن قلة الكلام ارتبطت بالإحساس بالعزلة الوجدانية والعمل والانفرادية. كما أظهرت النتائج عدم وجود ترابطات دالة بين قلة الكلام والسلوكيات البحتة (Coplan et al, 1994).

– واستهدفت دراسة **بول وآخرون** بناء برنامج والدي إيجابي نحو استراتيجية دعم والدي وعائلي صادقة تجريبيا ومتعددة المستويات، لمنع الشعور بالعزلة الوجدانية لدى الأطفال. برنامج هذه الدراسة يعرف باسم البرنامج الوالدي الايجابي الثلاثي وهو نظام متعدد المستويات من التدخل العائلي، حيث يتمثل في التدخل الأدنى الكافي الذي يحتاجه الوالدان من أجل تحصين الطفل من الانسياق في الشعور بالعزلة، حيث يعد التنظيم الذاتي لمهارة الوالدين مكونا رئيسا في البرنامج.

وعموما توصلت الدراسة بالدليل التجريبي على فعالية البرنامج في حل المشكلات السلوكية البسيطة والمعقدة لدى الأطفال، مما يساعد ذلك على ابتعادهم عن الإحساس بالعزلة الوجدانية.(paul,c et al, 1998)

- واستهدفت دراسة نانسي وآخرون الخجل والشعور بالعزلة الوجدانية لدى الأطفال، حيث تفحصت الدراسة العلاقات ما بين تقارير المعلمين والوالدين حول الخجل والعزلة، وقد توصلت إلى أن النمط الكلي للنتائج يتلاءم جزئيا مع الاستنتاج بأن الخجل والعزلة الوارد في تقارير الوالدين، يعكس بالأساس القلق الاجتماعي من الناس، في حين تشير تقارير المعلمين إلى أن الشعور بالخجل والعزلة الوجدانية مؤشر للكف الاجتماعي بسبب المخاوف التقديرية الاجتماعية.(Nancy.E et al, 1998)

نخلص إلى أن مستويات الشعور بالعزلة الوجدانية متباينة من فرد لآخر، بسبب المرحلة العمرية التي يمر بها الفرد والنمط المعيشي والظروف البيئية المحيطة به، وكذا الظروف الصحية ومدى وجود الدعم العاطفي للفرد.

لذلك فإن من الحلول المقترحة للعلاج من هذه العزلة هو حاجة الطفل إلى تأكيد ذاته وتقديرها، وهي من أقوى الحاجات السيكولوجية التي تتجلى لدى الأطفال منذ ولادتهم، والتي يطلق عليها علماء النفس " الصرخة الأولى- صرخة الحياة". فالطفل يطالب من حوله من خلالها بالانتباه وتركيز اهتمامهم عليه والانشغال الكامل به وحده.

فالأطفال الذين يتصفون بتقدير الذات، كان لديهم آباء يتسمون بالدفء والتقبل، يضعون حدودا واضحة ومحددة لسلوك أطفالهم، وفي الوقت نفسه يسمحون لهم بحرية التصرف والاختيار داخل هذه الحدود.

إن الحاجة إلى تقدير الذات وتأكيدها من أهم العوامل التي تمكن الطفل من النجاح في حياته وتنشط لديه الدافع إلى القيام بالأفعال والأعمال المنتجة، مما تنمي لديه الشعور بالمسؤولية والاعتماد على نفسه واعتماد الآخرين عليه.

وفي هذا السياق يؤكد بعض المختصين إلى أنّ الوسائل الصحيحة لإشباع حاجة الطفل إلى المركز الاجتماعي، أن نعلّمه تحمل المسؤوليات، وأن ننّمي فيه المهارات المطلوبة والتي يحتاج إليها.(الأحمد، 2001، 26).

1-3- الحاجة إلى الانتماء إلى عالم مجلات الطفل: إن تشجيع الطفل للاشتراك في مجلات الأطفال عامل مهم في تنمية عقل الطفل من خلال اكتسابه خبرات متنوعة، فهذه الحاجة تسهم في تغذية عقله وتوسيع خياله واكتسابه لمشاعر سليمة وصادقة، بحيث تبني له اتجاهات وقيم ايجابية تعمل على تعديل سلوكه وتنشئته. ومن أهم الأهداف التي تغرسها مجلات الأطفال نذكر ما يلي:

- تنمية عادات القراءة الجادة والمشوقة والسليمة.
- تبسيط واقع الطفل وربطه بمجتمعه.
- اكتساب سلوكات قيمية أخلاقية توسع مداركه في قبول الواقع ومحاربة الخرافات.
- تنمية الذوق الجمالي والحس الفني لمهارة القراءة وتنمية قاموسه اللغوي والشغف المتزايد لحب الاكتشاف والقراءة.
- المجلة هي وسيلة ترفيهية تثقيفية، يستغلها الطفل خاصة في أوقات فراغه، حتى يتجنب الانشغال المستمر بالألعاب الإلكترونية التي أصبحت تشكل إدمانا على دماغه وحركيته.
- ويتفق المختصون في مجال التربية وعلم الاجتماع وعلم النفس على أهمية تأثير مجلات الأطفال في غرس القيم والمفاهيم والعادات السليمة والقدرة على تغيير بعض المفاهيم الخاطئة والعادات السلبية، فهي تعمل على تكوين ثقافة عامة من خلال توسيع معارفه ومعلوماته حول محيطه الخارجي، وتنمية استعداداته في المساهمة الفعالة في مجتمعه عند نضوجه، فضلا عن أنها تلبي احتياجاته وتنمي حسن الذوق الفني والجمالي لديه (حسين، 2019، 22، 23).

فمن خلال مجلة الطفل، يمكنه إدراك العلاقة بين واقعه وأحداث المجلة، بحيث يستطيع تكوين نظرة شاملة عن مبادئه ومبادئ شخصيات المجلة، فهو يكتسب قيم، يكتشف مبادئ، يقيم علاقات تفاعلية، ويأخذ ما يناسبه ويشاهده ولو بصورة متغيرة في مواقف أخرى، وبهذا تصبح المجلة عاملا ودافعا فعالا في تعليم الطفل عملية التعميم وشمولية النظرة، فضلا عن مجهوداته في محاولة تكامل الشخصية من خلال أنماط الشخصيات المختلفة التي يتفاعل معها في المجلة، وما تقدمه هذه الشخصيات من أساليب سلوكية واتجاهات وقيم وأساليب تفكير سليمة وإيجابية.

كما يتلقى الطفل من خلال المجلة نماذج ثقافية متنوعة، لأن المادة المكتوبة تؤثر بدرجة كبيرة على الناحية اللاشعورية للطفل، لأنه خلال تفاعله مع المجلة، فإنه يتفاعل معها في إطار خبراته الشخصية المباشرة وغير المباشرة.

وعليه فهي تسهم بفاعلية إيجابية في بناء شخصيته بفضل ما تقدمه من مواضيع متنوعة ونصائح وانطباعات نتيجة القراءة والقيام بالحصيلة النهائية للعمل المقدم في المجلة، وبهذا يكتسب الطفل القيم والعادات والاتجاهات الصحيحة من خلال هذه الانطباعات السليمة المكتشفة من المجلة. فهي تعمل على تقوية جانب الإرادة في شخصيته بطريقة متزنة تساعده على تحقيق التوازن بين رغباته وغرائزه الفطرية وبين الظروف الواقعية (حسين، 2019، 25،26).

مما سبق نخلص إلى أن مجلات الطفل تلعب دورا مهما في تقديم الخبرات الأولى للقراءة والتذوق الفني والجمالي، فهي أداة مهمة في أدوات التثقيف والترفيه التي يمكن أن تسهم بفاعلية في تنمية تفكير الطفل بفضل تنوعها في المعلومات والموضوعات، فضلا عن أنها تتسم بتبسيط المعلومة وشرحها وتحويلها إلى معاني الفهم، بحيث تعرض فيها المعلومات بشكل جذاب ومثير لشوق الطفل وتدفعه للقراءة العميقة.

وينبثق الاهتمام بالمجلة من كونها وسيلة اتصال ضرورية لثقافة الأطفال، فهي أول لقاء للطفل مع الثقافة والعلم والأدب والفن. وتلعب دورا مهما في تقديم خدمات معرفية لا تستطيع وسيلة أخرى تقديمها (الهيتي، 2019، 274).

كما تتميز مجلات الطفل بالتنوع في التخصص، المادة، المحتوى، والقدرة على التحليل والتفسير للمادة المكتوبة والمزج بين المادة المكتوبة والصور والرسومات. فهي مجلات تمتاز بالجمع بين الأصالة والحداثة والمعاصرة (عبد القادر، 2019، 89).

ولعل من أبرز الخصائص المميزة لمجلة الطفل، أنها تتبنى كتابات الأطفال وتستقبل رسائلهم وتنشر إنتاجهم وصورهم، فهي تصقل مواهبهم وتنمي قدراتهم عن طريق انتقال الأخبار والنشاطات. فضلا عن وجود متخصصين في أدب الأطفال وعلم التربية وعلم النفس والمختصين في الشؤون الفنية، والقادرين على تحويل الفكرة إلى واقع عملي ملموس وجذاب ومقبول للطفل، فهي تهتم بخصائص الطفولة وحاجاتها وميولاتها (عبد القادر، 2019، 99).

1-4- الحاجة إلى التنشئة الاجتماعية: الأسرة هي أول بيئة اجتماعية تستقبل الطفل، أين يتـم تكويـن قدراتــه المختلفة وتشكيل العناصر الأساسية لشخصيته. فالطفل يتأثر بالمعاني التي تتكون عنده من مواقف تفاعله في أسرته ومحيطه، بحيث تتشكل شخصيته في مراحلها الأولى وتصبح جزءا من كيانه الشخصي.

ويتفق المختصون في التربية وعلم الاجتماع وعلم النفس على أهمية السنوات الست الأولى من عمر الطفل، والتي يكتسب فيها المهارات البدنية والعقلية والنفسية والاجتماعية، بحيث تمكنه وتساعده على إدارة شؤون حياته. وهذا ما يفرض على الأسرة أن تكون واعية بحاجاته الضرورية لنموه وتطوره، وأهمها الحاجة إلى الشعور بالأمن والاستقرار وإلى تعزيز ثقته بنفسه.

فالأسرة تعمل على تعليمه كيف يتكيف مع مطالب جسمه وحاجاته البيولوجية والبيئة المحيطة به. كما تعمل على غرس الحب والاحترام للآخرين، والمحافظة على

الممتلكات العامة والابتعاد عن التخريب بأسلوب توجيهي يحث على المحافظة البيئية من التلوث، بهدف إيجاد بيئة نظيفة خالية من النفايات والأمراض، لأن بناء البيئة الإنسانية لأي مجتمع هو الركيزة الرئيسة في بناء بنيته المادية. وبذلك تكون الأسرة قد غرست احترام قيم العمل وتحمل المسؤولية.

فمن خلال التنشئة الاجتماعية الأسرية، يسعى الآباء إلى إحلال عادات ودوافع إيجابية لدى الأطفال محل طبائع مرحلية سابقة (بحري وقطيشات، 2010، 24، 23).

ومن الوسائل المهمة للتنشئة الاجتماعية، توافر العلاقة الإيجابية والدافئة مع الوالدين، فهي علاقة إنسانية تتشكل من خلال طباع الطفل، مما يساعد ذلك على تنمية مهاراته الإبداعية. فعملية التنشئة الاجتماعية لا تنتهي إلا بانتهاء الحياة الإنسانية مادام الكائن الحي قادرا على التعلم.

إن الطفل يمر في عملية التنشئة الاجتماعية بمرحلة إشباع حاجاته الفسيولوجية الأساسية (مرحلة ذاتية)، ويمر بمرحلة نمو الدور الاجتماعي، أين يكتسب فيها الطفل بعض العادات استجابة لرغبات الكبار من حوله، فهو يصبح مقلدا لأدوار الآخرين ليصل في الأخير إلى مرحلة التعامل المشترك بينه وبين الآخرين، والتي يكتسب فيها مختلف المعارف والخبرات (بحري وقطيشات، 2010، 29،30).

وفي هذا السياق، فإن التنشئة الاجتماعية هي عملية تعلم اجتماعي، يتعلم الطفل من خلال التفاعل الاجتماعي المعايير والأدوار، بحيث يدرك من خلالها معنى المسؤولية الاجتماعية. فالتنشئة الاجتماعية هي عملية مستمرة ذات مراحل متسلسلة من الطفولة إلى المراهقة، فالرشد ثم الهرم والشيخوخة، ولكل مرحلة خصائصها واحتياجاتها (شروخ، 2004، 57).

فمن خلال عملية التنشئة الاجتماعية تتحقق الصحة النفسية للطفل، مما تسمح له بتكوين صداقات وتنمية الذات الاجتماعية كبديل للذات الانفرادية. فهي تعمل على

تعويد الطفل التعبير عن نفسه وجعله قادرا على حل مشكلاته واتخاذ قراراته بنفسه والقدرة على الاستقلالية عن والديه أو غيرهما.

ومن أساليب تحقيق التنشئة الاجتماعية هو السعي إلى تكوين السلوك والاتجاهات بأحد الأسلوبين: أسلوب المكافأة وأسلوب العقاب. فهناك أشكال عديدة من المدح والثناء والعقاب الموجه للطفل، فقد يبرز التخوف من مدحه في حالة المدح الخاطئ وفي الوقت الخاطئ، والأمثلة متعددة في تحوله إلى مغرور أو مدلل يصعب التحكم في سلوكاته، أما إذا مدحت طفلك لحصوله على درجة مرتفعة في تحصيله الدراسي أو قراءة كلمات شعرية مميزة، أو كتابة قصة جميلة يبرز فيها خياله وملكات إبداعه، فهو يستحق المدح والثناء لتحفيزه وتشجيعه معنويا، لأن رفع معنويات الطفل يكسبه ثقة في نفسه وتحمل مسؤولية أفعاله والحرص على التقدم في كل خطوة، فهو يحس ويدرك مدى مصداقية المدح الموجه إليه.

وبهذا الأسلوب يستطيع الطفل اكتساب تربية سليمة تفرض علينا عدم استعمال أسلوب العقاب، مثل محاولة إجباره على فعل سلوك معين يرفضه أو استخدام الضرب والتهديد، فذلك يولد الحقد والكره بدل المحبة والرحمة في تكوين شخصيته وإحداث خلل في الأمن الداخلي الذي يشعر به.

لذلك فالعقاب في الوسط الأسري، ما هو إلا طريقة تساعد الآباء على تربية أبناءهم وليس هدفا في حياتهم، فاعتماد أسلوب العقاب له انعكاساته السلبية على الأطفال ثم على الآباء في حد ذاتهم. لأن طرق التربية الصحيحة لا تعتمد على العقاب، وأن سلوك الطفل سواء كان مقبولا أو مرفوضا، فهو يتعزز بالمكافآت التي يتلقاها من والديه خلال مراحل التربية وليس بتقوية السلوك السيئ الذي يفرز النتائج السلوكية السلبية (الشوابكة، 2019، 131، 130).

ويؤكد علماء النفس على ضرورة عدم إهانة إنسانية الطفل، لأن العقاب بهذا المعنى هو مردودا سلبيا على الطفل والأسرة، والبديل هو مراقبة الآباء لسلوكات أبناءهم باستخدام الأساليب التربوية الحديثة. فالطفل في سلوكه هو مرآة لأسرته، وأن

تهذيبه لا يعني استخدام العقاب، بل كسب صداقته ومعاملته بمحبة ومودة وعطف. وقد بين ابن خلدون في قوله" إن الشدة تضر بالمتعلمين وخاصة الأطفال، لأنها تذهب النشاط وتحمل على الكذب والخبث والمكر وهجر الفضائل، وتدخل الحزن غلى القلوب فيموت الذهن". وفي المقابل فمن الضروري أن لا يتم الإفراط بالتسامح والتساهل في التعامل مع الطفل، لأن ذلك يؤثر سلبا في تكوين وبناء شخصيته. لذلك فإن الطاعة والتوجيه مؤشرات ضرورية لتعزيز الثقة بالنفس وبالآخرين (بحري وقطيشات، 2010، 26).

إن الطفل يعيش في مرحلة عمرية، يميل فيها إلى الملاحظة والاستطلاع والاستكشاف، للتعرف على الأشياء والبيئة المحيطة، إنها مرحلة تلزم الآباء تشجيعها لتنمية روح الاستقلالية لديهم، مع تعزيز التقليد الإيجابي لديهم وإبعادهم عن ممارسة التقليد السلبي. ومن العناصر الإيجابية في تنشئة الطفل المرونة في التعامل، لأن الطفل لم يبلغ درجة كافية من النضج تساعده على توجيه نفسه، لذلك فإن التهذيب والتوجيه هما السند الضروري للفهم والمحبة ومساعدة الطفل على إدراك الصواب في أفعاله وسلوكاته.

فالسلوك المرن مع الطفل يرفع قدراته الإبداعية وينمي مهاراته التعاونية والتفاعلية. ومن المهم إتاحة الفرصة للطفل ليتعلم من أخطاءه والتعبير عن مشاعره المكبوتة حتى ولو كانت تحوي سلوكات سيئة أو سلبية. وهذا ما يفرض على الآباء مساعدة أبناءهم على معرفة أسباب التوتر وكبت المشاعر لمنع حدوث اللاتكيف واللاتوازن في تكوين وبناء الشخصية السليمة.

2- الحاجة الازدواجية للألعاب الالكترونية وتنمية الشخصية:

2-1- الألعاب الإلكترونية وروح الابتكار لدى الطفل: تؤكد أغلبية الدراسات الميدانية في مجال علم النفس والتربية على وجود علاقة ذات فاعلية إيجابية بين اللعب والقدرة الابتكارية لدى الطفل. الأمر الذي يفرض حتمية الاهتمام

وإتاحة فرص اللعب، لكونها تشكل الطاقة الإيجابية التي يتفاعل فيها الطفل بكل أحاسيسه ومشاعره.

فالطفل بحاجة إلى إظهار قدراته الكامنة وميولاته وتطلعاته وإحاطته بالرعاية الضرورية لكشف قدراته الابتكارية. لذلك يعد التفكير الابتكاري من أهم الأهداف التربوية التي تستند للتوجيه السليم وفتح سبل التكفل المناسبة لجعل الطفل مفكرا، منتجا، متحركا ومتخيلا.

وتوضح **ديودك *Dudek***، أن الابتكار لدى الأطفال يتسم بالتعبيرية، وهي صفة يولد بها الطفل وقابلة للنمو والتدريب المستمر لتكون أكثر تلقائية وانفتاحا، بما يظهره من تدفق وحيوية في تعزيز الأنشطة الحركية والوجدانية (سرج، 2009، 5).

وحسب **تورانس *Torrance*** (1969)، فإن الابتكار ينمو أسرع من الذكاء خلال فترة الطفولة المبكرة، بسبب نقص الكفاءة اللغوية لديهم، فيجدون أنفسهم مضطرين إلى التعلم بواسطة التخمين والاستكشاف والتجريب (سرج، 2009، 5).

ويؤكد **جليفورد *Gliford***، أنّ من أهم الدراسات التي ينبغي الاهتمام بها، تلك التي تؤدي إلى التنبؤ بالابتكار لدى الأطفال، لأن إجراء مثل هذه الدراسات، من شأنه يساعد على ترشيد التنمية الابتكارية (سرج، 2009، 6).

ومن خلال هذه التوجهات الفكرية، يظهر اللعب بالنسبة للطفل ضرورة حيوية، يتم بواسطتها نمو الجسم وتطوره بفضل استعراض الطفل وانهماكه في اللعب، بما يؤدي إلى نمو جسمه وتفتح ملكاته لاكتساب مختلف الخبرات الحياتية.

وتوافقا مع التقدم التكنولوجي والحركة التطورية المجتمعية، فقد تعددت واختلفت ألعاب الطفل باختلاف وتنوع طبيعتها الأساسية والمتجسدة في منتجات الحضارة التكنولوجية، خاصة الألعاب الإلكترونية والتي تعتبر من أحدث الأنماط التي تدخل ضمن المؤثرات الثقافية المستهدفة لشريحة الطفل.

وعلى هذا الأساس، فقد حدث تغيير وتعديل في أنماط اللعب، بحيث أصبحت تتماشى هذه الأنماط والثقافة السائدة. لأن اللعب ما هو إلا انعكاسا للحضارة التي

يعيش فيها الطفل مع خبراته اليومية. فهو وسيلته الرئيسية في التعرف على محيطه والتكيف معه من أجل تحقيق التكوين السليم للجوانب البنائية في نمو شخصيته.

وفي هذا السياق، يذكر الفيلسوف الألماني **شيلر**، أن بلوغ الإنسان للكمال مرتبط بممارسة اللعب. ويضيف **كاريندييور**، أن اللعب يساعد الأطفال على التكيف والتساؤل واستكشاف الأمور الغامضة، الأمر الذي يسهل عملية انتقالهم إلى مستويات أعلى في التفكير، بما يزيد من مرونتهم في حل المشكلات وإتقان المهارات.

ومن الطرق الفعالة للعلاج النفسي للأطفال، ما يعرف بطريقة العلاج باللعب أو اللعب العلاجي. فاللعب يساعد الطفل على التعبير عن انفعالات لإخراجه من دائرة القلق والملل والتوتر والإحباط الناتج عن عدم تلبية احتياجاته ورغباته في مختلف المواقف. وهكذا، فإن الطفل من خلال اللعب العلاجي يقوم بتفريغ الطاقة المخزونة لديه، أين يقوم بتصريف الخبرات السلبية وإزاحتها من كيانه الداخلي (سرج، 2009، 25، 26، 27).

ومن أهم ما يتميز به الطفل، المرونة وقابلية التعلم بواسطة التخمين والاستكشاف والتجريب في عالم الألعاب، الذي يتسم بمختلف المواقف المثيرة والمحفزة لتحقيق التعلم الفعال، والذي يحتاج بدوره إلى الفهم وتنمية القدرة على تصنيف المعلومة وتخزينها في الذاكرة.

لذلك تؤكد الدراسات على أهمية تنظيم أنشطة اللعب على أساس مبادئ التعليم القائم على حل المشكلات في تنمية التفكير الابتكاري لدى الطفل. وذلك من خلال ممارسته لمختلف أنواع اللعب، مثل اللعب الوظيفي أو التدريبي، والذي يعتبر من أهم الخصائص الرئيسة المميزة لمرحلة الذكاء الحركي. ومن الملامح الرئيسة لمراحل النمو العقلي، هو اللعب الرمزي باستخدام التمثيل الذهني الذي يساعد على تنظيم الخبرات.

وفي هذا السياق، يركز **بياجيه *Piaget*** على اللعب البنائي واللعب الدرامي، والألعاب ذات القواعد. ففي اللعب البنائي يستخدم الطفل الأدوات المحسوسة لإيجاد نوعا من التمثيل لأداة أخرى، مثل استخدام شكل معين كبديل لجهاز الهاتف. فهذا

النوع من اللعب هو مزيج بين الأداة الأصلية والأداة البديلة. كما يقوم الطفل أيضا بلعب أدوار تخيلية وتمثيل مواقف معينة بواسطة ملكات التخيل بالأدوات التمثيلية، مشكلا أحداثا سوسيودرامية.

وهكذا تظهر مرحلتي اللعب الرمزي البنائي والدرامي، وكأنها عملية معقدة فكريا واجتماعيا. لكن كفاءة ممارستها تهيئ الطفل للدخول في مرحلة الألعاب ذات القواعد، أين يتم التفاوض والاتفاق على هذه القواعد بين اللاعبين قبل بدء اللعب (العامري وآخرون، أفريل 2018، 186، 187).

مما سبق، نخلص إلى أن اللعب يساعد الأطفال ويمكنهم من اختراع الأفكار واستخدام خيالهم في بيئة خالية من المخاطر. لأن اللعب والابتكار هما مرتبطان بقدرة الطفل على استخدام الرموز الدالة على فهم المواقف والأحداث. ولأن خيال الطفل في اللعب يساعده على الابتكارية في التعلم واعتماد أسلوب حل المشكلات، فإن اللعب لا ينطوي بدرجة كبيرة على القيمة التربوية فحسب، ولكنه يكتسب هذه القيمة إذا ما تم تنظيمه وتوجيهه تربويا.

2-2- الألعاب الإلكترونية والتكيف الاجتماعي: بالرغم من الأضرار الناجمة عن الألعاب الإلكترونية المؤدية إلى الإدمان وتضييع الوقت، إلا أنها قد حققت نسب معتبرة في اكتساب الأطفال المهارات الإبداعية، سرعة البديهة، التنسيق بين الرؤية والفعل. بمعنى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية وحسب إحصائيات الدراسات الميدانية، فقد أسهمت في اكتساب الأطفال سرعة اتخاذ القرارات وتشغيل بعض الألعاب المعقدة والصعبة بما يعطيهم القدرة على الإبداع، وخاصة في التمكن من انجاز مهام متعددة. فالطفل يمسك جهاز التحكم ويتكلم ويأكل ويشرب، بما يولد لديه التعدد في القيام بالأنشطة وتداول مهاراته وفق خياراته الشخصية.

يندهش البالغون من ردود أفعال الأطفال غير المتوقعة، بحيث تظهر علامات التعجب على وجوه الآباء تجاه مفهوم الأطفال للعالم الخارجي، بل وحول ذواتهم، فهذا العالم الأسطوري الفريد الذي يستقي منه الطفل مادته وموضوعاته

وأسئلته وإجاباته وأفكاره، يمثل الساحة الخصبة التي تحتوي على كل احتياجاته ورغباته، تلك المرحلة التي أطلق عليها **بياجي** ***Piaget*** مرحلة ما قبل العمليات العقلية، والبعض أطلق عليها مرحلة اللعب *Play Age*، وهي التي تقابل مرحلة أقسام الحضانة والروضة.

ويقدم لنا كل من **إدوارد ورايت** ***kright, k Edward*** نموذجا لروضة **روجيوإميليو** ***Emilio Reggio*** بإيطاليا، واحدة من أجمل وأروع روضات الأطفال في العالم، حيث ينشأ الأطفال وهم محاطون بحضارات وثقافات قديمة، وتاريخ طويل وفنون وعلوم متعددة. فهناك من يشعر بفخر شديد تجاه كل ما يحيط به من تراث فني وأدبي وتاريخي. فكل هذه العوامل مجتمعة تجعل من عالم الطفل المحيط به أداة طبيعية للتعلم، فهي بيئة تساعده على الاكتشاف وحل المشكلات.

إن الطفل في مرحلة الروضة يمتلك قدرة مذهلة في التفكير والمشاعر واكتشاف العالم المحيط واستحضار الأفكار والتواصل لتقديم أفضل مساعدة تمكنهم من تحقيق وإنجاز أفكارهم وملكاتهم الإبداعية والابتكارية. (النجار، 2020، 102، 103).كما يتحدد الابتكار لدى الطفل بالابتكارية التعبيرية، أي التعبير الحر المستقل من خلال رسوماته التلقائية، كما يظهر الابتكار لديه من خلال الكلام، اللعب، الكتابة، الموسيقى، الغناء، قراءة القرآن وتجويده، وكل ما يظهر لدى الطفل من أنشطة محاولات من خلالها يتم استكشاف الفراغ المحيط به والاندفاع نحو الأشياء للتعرف عليها.

فالطفل حسب **إدوارد ورايت** لديه القدرة المتنامية والأنشطة المتعددة الثرية التي تعبر عن ممارسته لمهارات وعمليات عقلية متضمنة التحليل والتفكيك والتركيب خاصة للألعاب، بهدف التعرف على أوجه التشابه والاختلاف وإعادة الترتيب والتنظيم، مما يفسح المجال لإتاحة الابتكارية.

كما يحتاج الطفل للتعبير عن أفكاره إلى طرائق متعددة ومختلفة، سواء بالرسم، اللعب، الحركة...الخ، كل ذلك يجعل منه قادرا على الانتقال إلى مستويات أعلى من أنماط التفكير الابتكاري، وهذه هي الخبرات الطبيعية للطفل. لأنه حينما نعطي للطفل الفرصة للاستمتاع بالخبرات والأنشطة التي تتضمن تنشيطا وتفعيلا لأجسامهم وحواسهم، فإنه ستتولد لديهم أحاسيس جديدة وطيبة عن شخصيتهم وعن الآخرين، وهو الأمر الذي يجعلنا نعترف بأن العالم الأول بالنسبة للأطفال هو الجسم (النجار، 2020، 104).

وبالرجوع إلى عالم الألعاب الإلكترونية، فهي تعتمد اعتمادا كليا على الخيال، خاصة الأطفال دون العاشرة. فالطفل يحتاج أن يدرك الواقع لكي يتمكن من إصدار الأحكام الواقعية على محيطه ويتعرف على القوانين السببية المتحكمة في العالم. وبما أن الألعاب الإلكترونية تجعل من الطفل لا يتحرك كثيرا، فهذا قد يؤثر على الوجدان الانفعالي والحسي والحركي لديه. فالطفل يجلس في مكان واحد ساعات طويلة يلعب أمام الشاشة وأحيانا مع الأكل المستمر والمضر لصحته، لأن الكثير من الألعاب هي فردية تفصل الطفل عن محيطه وتعلمه الوحدة، وهذا معيق للنمو الاجتماعي والتواصل الإنساني.

وعموما فقد أسهمت وسائل الاتصال الحديثة بدور مهم ومؤثر في توصيل المعلومات والمعارف المختلفة للأطفال. والمشكلة بصفة خاصة تكمن في قيمهم الأخلاقية التي تعتبر الإطار المرجعي للسلوك والتعبير عن أسلوب الحياة وتهذيب النفس. لذلك تلعب القيم الأخلاقية دورا مهما في تربية ضمير الطفل وممارسته للسلوك الذي يتفق معه ويتقبله. فهي من أهم الواجبات التربوية التي تسعى المؤسسات التربوية إلى بلوغها في بناء شخصية الطفل، بحيث تترجم من خلالها سلوكياته الحياتية قولا وفعلا.

ويؤكد علماء الاجتماع وفي طليعتهم **إميل دور كايم** على أهمية هذه القيم والاتجاهات في الارتقاء بسلوك الأفراد واستمرارية المجتمع في التمسك بهذه القيم والمعايير. لكن في ضوء هذا الغزو التكنولوجي الضخم، من الصعب جدا منع الطفل من استخدام الأجهزة الإلكترونية.

لقد أصبحت التكنولوجيا وسيلة للتسلية والترفيه لدى أغلبية الأطفال، ولكن بالمقابل فقد أعطت مجالا أوسع لتنمية بعض المهارات والقدرات التعليمية والتواصلية لديهم. وتبقى القضية موجهة لمؤسسات التنشئة الاجتماعية، ابتداء من الأسرة فالأمر يتطلب ضبط فرط أو سوء الاستخدام لهذه الأجهزة. لأن سوء استخدامها والإفراط فيها، يحدث خللا في نموه الاجتماعي والوجداني، بما يؤثر سلبا على تفاعله النفسي مع بيئته مثل العزلة أو فرط الحركة غير الطبيعية، وتصل إلى درجة عزوف الطفل عن ممارسة الأنشطة الرياضية بما يضعف نموه البدني والاجتماعي. دون إغفال المشاكل الصحية، خاصة المشاكل البصرية بسبب كثرة النظر والتركيز على الشاشة الإلكترونية.

وعموما توجد العديد من العوامل المتنوعة والتي تعمل على إيجاد البدائل الترفيهية والتعليمية للطفل من خلال التنظيم والرقابة لمؤسسات التنشئة الاجتماعية.

3- تعزيز الصحة النفسية ضمن النمو الهيكلي والوظيفي للطفل:

يعد الاهتمام بتعزيز الصحة النفسية من أهم السياسات الخاصة في تخطيط البرامج الصحية النفسية، فهي تعتمد على الاستراتجيات المتعددة القطاعات التي تعمل على تقديم الدعم اللازم إلى الأطفال، في ضوء برامج بناء المهارات وبرامج تنمية الأطفال والوقاية من الإجهاد، وحتى برامج الوقاية من العنف، ومختلف البرامج المتعلقة بالبيئة المادية والاجتماعية للمدرسة.

وعلى هذا الأساس، تتضح أهداف علم النفس الحديث في البحث عن ما يجسد وحدة الطفولة وتماسكها في وحدات بنائية متوازنة. ذلك أن مرحلة الطفولة تتوقف على العديد من التغيرات التي تسهم في تحقيق نمو الطفل، لكن بفعل أساليب

وإمكانيات متواصلة نظريا وتطبيقا. وفي المقابل، يبقى عالم الطفولة غامضا ومعقدا لكونه مرتبط بهياكل خارجية وداخلية. فالطفل يحتاج باستمرار إلى الرعاية والتي تشكل في بعض الحالات مركز تسلط وتصلب السلطة المحيطة به.

وفي هذا السياق، يشير المختصون في علم النفس وعلوم التربية، أن الطفولة هي مرحلة من الحياة، تحوي مرحلة نمو ومرحلة قصور، سواء على المستوى البيولوجي أو على المستوى النفسي والاجتماعي، أين تتحدد الطفولة بنهاياتها(بمعنى الوصول إلى الرشد).

إن التركيز على الأبعاد التطورية للسلوك، يطابق الاقتراب التكويني داخل علم النفس العام، وأن علم النفس الطفل وعلم النفس التكويني لا يختلفان في المضمون العام الذي يتجسد في دراسة أطوار النمو وتفسير مختلف الوظائف المترتبة عن تسلسل المراحل (مرداسي، 2009، 97، 98).

لقد قدم علم النفس الطفل لعلم نفس العام خدمات نفعية متعددة على المستويين النظري والتطبيقي. حيث يؤكد بعض المختصين أن علم نفس الطفل يبين أن الإنسان ليس بديهيا، وأن بناء الكائن الحي هو نتيجة قبول فكرة التطور البيولوجي والثقافي للبشرية.

ويستنتج ***Hurtig*** بعض العوامل الأساسية والتي حددها في دور الأبعاد التكوينية والتاريخية، دور العوامل الوراثية ودور العوامل المحيطة. وهذا ما يعرف ببناء الكائن الحي. فضلا عن تعميم مصطلح النمو لمجموعة الكون (Rondal, 1981, 23, 24).

وبناء عليه، فقد اهتمت العديد من النظريات بدراسة الطفولة ومعنى التأليف النفسي للطفل في مجال الحياة الفردية، الجماعية والكونية. ومن أهم المبادئ النظرية المستخلصة من التيارات الكبرى ضمن علم نفس الطفل، النضج الجسدي الذي يلعب دورا أساسيا في التفاعل مع عوامل النضج الذهني، خاصة وأن **بياجي** قد اعتبر أن نشاط الطفل هو الذي يعزز أو يعدل القواعد البدائية للخبرات. ومن هذا المنطلق

يتحدث **Piaget** عن إعادة التوازن المتواصل للهياكل الحسية، الحركية، الذهنية، الوجدانية والاجتماعية التي تحيط بالطفل.

ويقدم **Wallon** أهمية كبرى لمجال النشاط الحركي الذي يشكل أساس نضج الوجدان العاطفي والاتزان الخارجي، وقد ساند هذه الفكرة مجموعة باحثين أهمهم **Skinner, Hapkins, Tolman Watson, Hull**، والذين درسوا التفاعل بين النظم الجسدية والنفسية ومؤثرات المحيط وطرق التغيير والتكيف والتعلم (Wallon ,H, 1963, 36, 37).

وفي ضوء هذه التوجهات الفكرية، يجمع علماء النفس في دراسة نمو الطفل العديد من الميادين والمحاور النظرية والتطبيقية المكملة لبعضها البعض. فالطفل منذ ولادته وحتى قبل، وإلى مرحلة معينة من الحياة، فه ويعتبر كائن فيسيولوجي في حالة عدم اكتمال للوظائف الحسية، الحركية، الذهنية والوجدانية. حيث تحتوي هذه الوظائف على جملة من الخبرات والتطورات لتحقيق نمو الطفل بشكل متوازن وتعزيز صحته النفسية.

وإذا حللنا عملية التطور الحركي في بداية حياة الطفل، فهولا يفرق بينه وبين الآخرين، ل يكونه يقوم باكتشاف المحيط الداخلي والخارجي بوسيلة الحركة واللمس، أما التنسيق الحركي فيأتي تدريجيا، أين يكتشف الطفل من خلاله العلاقة بين بعض المؤثرات الخارجية وحواس الجسم. فالتطور الحركي يؤثر على المجال الوجداني بدرجة كبيرة، مما يسهل عمليات التنقل والتحكم في الأشياء وفي تحديد العلاقات مع الآخرين (Wallon ,H, 1963, 43, 44).

وبالنسبة للتطور الفكري، أو ما قد أسماه **Piaget** بالمرحلة الحسية–الحركية للذكاء، فحسبه أن السلوك الذكي يقتصر على كفاءة الانسجام مع الأوضاع الجديدة، لأنه في البداية يكون السلوك عبارة عن ردود أفعال غير منسقة، وبالتدرج يبدأ الطفل في البحث عن العلاقة بين الأشياء والمؤثرات والذات. خاصة في اعتماده على اللعب وبداية الاشتراك والتفاعل في الحياة الاجتماعية.

أما التطور الوجداني، فهو يرتكز بالضرورة على النمو الوجداني الذي لا يميز بين الأم والطفل، ويعتمد على الاهتمام البالغ للأم اتجاه طفلها، ثم تأتي مرحلة التثبيت، التابعية، الانفصال، وصولا إلى مرحلة الإدماج وتكوين الشخصية.

وفي التطور الاجتماعي تبدأ العلاقات الاجتماعية في التشكيل ضمن وتيرة الحركة والإحساس، ثم تظهر سلوكات الغيرة وبالتدريج السلوك العنيف. ويوضح ***Montagnier*** أن النموذج الأساسي للتطور الاجتماعي، يظهر في دور الأبوين وطبيعة العلاقات داخل المحيط العائلي، أين يتعلم الطفل بفضل الوظائف الوجدانية، كيفية التمييز بين نفسه والآخرين وعلاقاته بالأشياء المحيطة (, Winnicott, D ,W 57 ,56, 1980).

وما يمكن استخلاصه أن هذه التطورات الحركية والفكرية والوجدانية والاجتماعية، كلها تتلخص في مرحلة الطفولة المبكرة. أما الطفولة المتأخرة، فالتطور الحركي فيها يتصف بالتنسيق الكبير للحركات (كتابة، استعمال الأشياء، تنفيذ حركات رياضية). كما يتميز هذا المجال الحركي بالقوة وأثره في ظهور اللعب العنيف والسرعة والدقة والتحمل والمنافسة.

أما فكريا، فيبدأ الطفل في التمييز بين الواقع والخيال والأنانية خاصة على المستوى الذهني، حيث تتطور مرحلة الذكاء العملي أو العمليات الشكلية إلى استخدام الأساليب الإدراكية والتجريد البسيط والتنسيق البنائي والفهم التعديلي (تحديد أوضاع الخطأ والتمكن من التصحيح الفوري لها).

وفي المجال الوجداني للطفولة المتأخرة، يبدأ انفتاح العلاقات الاجتماعية والعاطفية، وتراجع نشاط الغرائز الجنسية والتي يعوضها الطفل بغريزة المعرفة والاكتشاف والبحث عن الارتقاء الفكري والاجتماعي. حيث يحدد ***Freud*** أن الطفل يراجع أساليب التعامل مع نفسه وجسده ومع الآخرين. وبالتالي يظهر أكثر تحفظا في السلوك وأكثر تخوفا من الخطأ.

وفي التطور الاجتماعي، تنطلق مسافات الاشتراك الاجتماعي بأثر المدرسة والاختلاط في أفواج كبيرة مع أطفال آخرين، بحيث يحصل تطور كيفي في التضامن والتناسق مع الآخرين لتحقيق الاندماج داخل الجماعة.

وبين الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة، تتمركز الطفولة الوسيطة التي تتطور فيها الكفاءة الحركية والحسية–الإدراكية، حيث تتحسن الحركات الآلية وتظهر كفاءة تقليد الحركات والتنقل المستمر. ويظهر ذلك بصفة خاصة في حلقات اللعب داخل معالم الاكتشاف والتوجيه. حيث يسعى الطفل إلى تركيب الصورة الذاتية والخريطة البدنية لتكوين الشعور بالأنا والانفصال عن الآخرين، لأن عمليات الإدراك يغلب عليها طابع الإجماع والتطور التدريجي في تجنب بعض الأوضاع المحيطة.

وبالتدرج تظهر العمليات الفكرية بظهور أول تصورات رمزية للأشياء والحوادث، وهذا ما يعزز التطور الوجداني للطفل، فهو مرتبط بالنمو الحركي والفكري والاجتماعي. فالطفل الذي يكتشف المحيط محاولا التحكم فيه، ثم يخرج من العلاقة البنائية مع الأم، ويصبح في علاقة ثلاثية تدخل فيها صورة الأب، تجده باستمرار في تساؤل مستمر حول المواضيع التي تمس وضعيته داخل الخلية العائلية. فهو يحاول فرض شخصيته بكل ما يحتويه من رموز قوية على المستوى النفسي.

وتستمر هذه الطفولة الوسيطة في التطور الاجتماعي بتوزيع العلاقات تدريجيا إلى الخارج وبطرق مختلفة، أين يتعامل الطفل بأنانية وبمراعاة ما يرضيه قبل إرضاء الآخرين (مرداسي، 2009، 107،108،109).

وعموما تشهد مراحل التطور عند الطفل، فترات متعددة من الصراع التكويني والوجداني والاجتماعي، فضلا عن بروز بعض الإشكالات في خصائص النضج الجسمي، كأمراض الطفولة، الاضطرابات السلوكية الحركية والتوترات النفسية العاطفية البسيطة، التي تؤثر على توازن الشخصية وبنيتها الأساسية.

إن الحديث عن الصحة النفسية للطفل، يعمل على تعزيز مراحل البناء والتكوين وبلورة الشخصية السليمة والمتوازنة والخالية من جميع مواقف الصراع. وهذا يتطلب الالتزام بمجموعة من التطبيقات التربوية من طرف المربين. من حيث أنهم ملزمين بمعرفة أن جميع السلوك الإنساني السوي والشاذ هو متعلم. لذلك لابد من تعليم الطفل السلوك السوي وتجنيبه السلوكيات الشاذة، مع ضرورة تمثّل المربين بالقدوة الحسنة والسلوك الطيب، لأن المربي بالنسبة للطفل هو القدوة السلوكية الحسنة. وأن السلوك الذي يشعر فيه الطفل بالراحة النفسية والقبول من الآخرين، فهو يكرره ويستجيب من خلاله للمثيرات التي تعود عليه بالسعادة.

وبالرجوع إلى مدارس التحليل النفسي، فإن الصحة النفسية لا تتحقق إلا إذا تمكن الأنا من إحداث عملية التوازن بين رغبات الهو ومطالب الأنا الأعلى. وفي هذا التوازن يعيش الطفل بالدرجة الأولى حياة آمنة ومطمئنة، لأن الطفل قادر على التكيف مع البيئة الجديدة من خلال خبراته السابقة ومستوى قدراته العقلية. لذلك بات لزاما على المربين تنمية القيم والفضائل لدى الطفل على حد تعبير علماء النفس، منذ نعومة أظافره، وتعويده على التوازن والاعتدال عند إشباع حاجاته ورغباته (عزاب 1971، 21).

إن الصحة النفسية للطفل كالماء والهواء، حيث أن الطفل المتمتع بها يتمكن من التفكير السليم والعمل والإنتاج ويكون نافعا لنفسه ولمجتمعه. أما الطفل المضطرب نفسيا، فهو غير قادر على العمل والإنجاز، بحيث يصبح بحاجة ماسة لمساعدة الآخرين، ولا يتمكن من تحقيق طموحاته في الحياة، لأن اعتلال الصحة النفسية لديه، تحوله من طاقة منتجة إلى عالة على أسرته وعلى مجتمعه بسبب معاناته من الأمراض النفسية.

ويبقى أثر الصحة النفسية ودورها في بناء الأسرة السوية التي تسهم في تنشئة أبناءها تنشئة صالحة بعيدة عن الخوف والقلق والتوتر. فالصحة النفسية تجعل الطفل متمتعا بالاتزان الانفعالي، مما تجعله متكيفا مع الواقع المحيط به، وتزيد من غرس

الثقة في نفسه وقدراته وتمكنه من التعامل مع الآخرين باحترام متبادل، بما يحقق له المكانة الاجتماعية والتقدير الاجتماعي الملائم (عزاب، 1971، 32).

مما سبق، نخلص إلى أنه من الضروري إتاحة الفرصة للطفل لمزاولة النشاط والحركة التي تساعده على مواجهة المواقف الصعبة، وتجعله أكثر قدرة على حل مشكلاته وإقامة علاقات اجتماعية تتناسب مع عمره ونموه الجسدي والوجداني. ويمكن تدعيم وتعزيز هذه الفرص بتطبيق المنهج الإنمائي الذي يعتبر من أهم المناهج الدافعة لزيادة فاعلية الطفل وقدرته على منع حدوث المشكلات النفسية، وهذا ما يتطلب من القائمين على العمل التربوي بضرورة الاهتمام ببرامج التوجيه والإرشاد في كافة المؤسسات مثل المدارس، المراكز الصحية، مراكز رعاية الشباب وغيرها من مراكز رعاية الأمومة والطفولة، دون إغفال أهمية كل من المنهج الوقائي والعلاجي.

فالمنهج الوقائي يعتمد في جوهره على تحصين الأفراد من الوقوع في المشكلة النفسية، ثم العمل على اكتشاف المشكلات مبكرا. لأن الاكتشاف المبكر يعطي فرصا للعلاج المبكر وإنماء المشكلة دون آثار سلبية على تركيبة شخصية الطفل.

أما المنهج العلاجي فهو يتطلب التجهيزات والمختصين في مجال التشخيص والرعاية النفسية والعلاج الطبي النفسي، بحيث يتم اللجوء له في الحالات الصعبة التي تحتاج لتدخل طبي(عزاب، 1971، 46).

وأخيرا هناك قاعدة تربوية هامة يمكننا اعتبارها قاعدة ذهنية في هذا المجال، وهي أن الطفل كائن نامي، ينمو كل يوم بنمو جسده، تفكيره، طاقاته، وإدراكاته وفي كل شيء. فهذا الطفل النامي يتغير باستمرار وفق نمو مطرد يتطلب حالة تكيف وانضباط وسلامة مع البيئة والمجتمع.

فالطفل لكي يكون سليما نفسيا ويطمئن عليه، فلابد أن يكون هناك توازن بين متطلبات نموه وتطوره واحتياجات تكيفه مع المجتمع. لكن من الضروري وجود توازن بين درجة الإشباع ودرجة الحرمان، فالطفل بحاجة أن يشبع وفي نفس الوقت أن يحرم من بعض الحاجات، لأن الحرمان ينشط الدوافع، ويجعل الطفل يتحرك ويسعى وراء

تحقيق هدفه. ولو أشبعت كل حاجاته، سيتوقف عن السعي والحركة والتفكير والإبداع. بمعنى أن هناك توازنا ما بين الإشباع والحرمان، لتعزيز الصحة النفسية، فهي مفهوم إيجابي متعدد المستويات يكون فيه الطفل صحيحا على المستوى الجسدي، النفسي، الاجتماعي، ثم على المستوى الروحي. فهذا المفهوم متعدد المستويات، لا بد أن يكون في حالة توازن لإشباع هذه المستويات وتنشيطها.

خاتمة

الطفولة هي مرحلة من مراحل تطور الإنسان وهي تمتد من الميلاد إلى البلوغ، فبعد نمو وتطور شخصية الطفل في ظل والديه، تجده يحاول الخروج عن القيود ويبحث عن الحرية في تصرفاته واللجوء إلى العنف في بعض سلوكاته.

إن اكتساب الطفل لأشكال أخرى من السلوك، يتطلب وجود مهارات خاصة وتقنيات تحكم توجيه سلوكاته، فالقدرة على أداء الأفعال بصورة صحيحة، تساعد الطفل على تشكيل سلوكات راسخة ثابتة قائمة على الضبط الذاتي في أداء الأفعال القائمة على التربية الأخلاقية، لأن السلوك الأخلاقي من أهم أنماط السلوك التي يكتسبها الطفل من خلال عمليات التطبيع والتنشئة الاجتماعية، فالطفل لا يولد ولديه مفهوم عن الخطأ والصواب، وهولا يعرف أي الأنماط السلوكية المباحة والممنوعة وكذا التقيد بالنظام واحترامه.

ويبقى اللعب هو المجال الأول لإبداعات الطفل وابتكاراته، فالطفل وهو يلعب، يتعلم التغلب على الصعوبات ومعرفة الوسط المحيط ومخارج المشكلات التي تواجهه، كما أنه بالنسبة للطفل هو سلوك ضروري لتنمية وتكوين شخصيته.

قائمة المراجع

الأحمد أمل (2001م). *بحوث ودراسات في علم النفس*، بيروت–لبنان: مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع.

العامري، فؤاد عبده مقبل غالب وآخرون (أفريل 2018). فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز، جامعة صنعاء–اليمن، *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، العدد02.

محمد الطائي، إيمان (2015م). *دراسات في سيكولوجية العزلة الوجدانية*، عمان–الأردن: دار الجنان للنشر والتوزيع.

النجار، خالد (2020م). *الإبتكار لدى الطفل*، الإسكندرية–مصر: مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع.

كمال، دسوقي (1979م). *النمو التربوي للطفل والمراهق*، بيروت–لبنان: دار النهضة العربية للطباعة والنشر.

الشوابكة، رنا رمضان (2015م). *صدق الصورة–السعادة التامة في محاور هامة–*، عمان–الأردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.

سرج، أشرف (2009م). *التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية*، القاهرة–مصر: المكتبة المصرية.

دبابنة، شيرين (2015م). جرائم *الأنترنت في المجتمع من منظور اجتماعي*، عمان–الأردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.

شروخ، صلاح الدين (2004م). *علم الاجتماع التربوي*، عنابة–الجزائر: دار العلوم للنشر والتوزيع.

حسين، عبد الرحمن (2019م). *مجلات الأطفال وتنمية القيم الأخلاقية للأطفال*، القاهرة–مصر: العربي للنشر والتوزيع.

مرداسي، موراد (2009م). *مواضيع علم النفس وعلم النفس الاجتماعي–تآليف نظرية ومنهجية–*، ط$_2$، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

– بحري، منى يونس وقطيشات نازك عبد الحليم (2010 م). *العنف الأسري*، ط$_2$، عمان–الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

- الهيتي، هادي نعمان (2019م). *أدب الأطفال*، القاهرة–مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب– سلسلة الألف كتاب الثانية.

- عزاب، هشام أحمد (1971م). *الصحة النفسية للطفل*، بيروت–لبنان: دار الكتب العلمية.

- عبد القادر، وفاء (2019م). *إعلام الطفل العربي–الأسس التربوية وبناء شخصية أولادنا*، القاهرة–مصر: المكتب العربي للمعارف.

-Antounius, c (1992). *paper presented at the annual convention of the of the american psychological association*, 99th Washington, Dc.

- Hurtig.M et Rondal. J (1981). *Introduction a la psychologie de l'enfant*, Bruxelles: Mardaga Ed.

-Nancy,E et al (1998). Shyness and children's affective isolation, regulation and coping, *child development*, England, vol n° 3.

-Paul,C et al.(1998) positive parenting program, tawards and empirically validated multi level parenting and family support strategy for the prevention of affective isolation in children. *Jornal of reaseach on children*, England, Vol 8, n° 4.

-Robert ,C et al (1994). Being isolation playing alone and acting alone,distinguishing amoungeticence and passive and solitude in young children, *child development*, vol$_{65}$n°1, canada, Carleton university.

- Wallon,H (1961). *L'evolution Psychologique de l'enfant*, paris-France:A collin.

-Winnicott, D, W (1980). *Processus de maturation chez l'enfant*, paris-France: payat.

الألعاب الإلكترونية والأطفال
قراءة سوسيولوجية في الآثار الاجتماعية الراهنة

Electronic games and children
A sociological reading in the current social implications

أ. د/ منال عبد الستار فهمي[1]   د/ فاطمة علي أبوالحديد[2]

[1] جامعة حلوان (مصر)، manalismail676@gmail.com

[2] جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل، (السعودية) faaali@iau.edu.sa

---

ملخص: هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن طبيعة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال من خلال التعرف على أنماط الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال، وتحديد دواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مع تقديم رؤية تصورية لمعالجة الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال. وتنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات المسحية المكتبية، وقد أكدت الدراسة على الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها واقتنائها؛ وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم مما جعل هذا الضيف يدخل مع الأسرة في منافسة حادة في مهمة التنشئة الاجتماعية، وتترك الألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية على الأطفال، وتبرز في العديد من المجالات التعليمية والتربوية والترفيهية، كما يمكن أن تعزز التفكير الريادي، وتساعد الأطفال على تطوير معايير المواطنة عندما يشاركون في الألعاب الاجتماعية من خلال المنصات الرقمية، كما برزت العديد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال أهمها مخاطر التنمر الرقمي والإدمان، التخلف الدراسي، الميل إلى العنف، والأمراض الصحية والاجتماعية. وقد أوصت الدراسة بنشر الوعي الثقافي حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية والنتائج التي تترتب على استخدام

الأطفال لها، وإشراف الوالدين على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية لتجنب المحتوى المسيء للأخلاق والقيم المجتمعية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – الأطفال.

Abstract: This study aimed to reveal the nature of electronic games and their effects on children by identifying the patterns of electronic games that children practice, and identifying the reasons for children playing electronic games, while providing a conceptual vision to address the social effects of electronic games on children. This study belongs to the theoretical surveys. The study emphasized that electronic games are at the forefront of the entertainment activities that children love and tend to buy and own. And it became a constant concern of today's children until it seized their minds and interests, which made this guest enter with the family in fierce competition in the task of socialization, and electronic games leave positive effects on children, and stand out in many educational, and entertainment fields, and can also enhance entrepreneurial thinking, It helps children develop citizenship standards when they participate in social games through digital platforms, and many negative effects of electronic games on children have emerged, the most important of which are the risks of digital bullying and addiction, academic retardation, the tendency to violence, and health and social diseases. The study recommended spreading cultural awareness about the pros and cons of electronic games and the consequences that children may use them, and parents 'supervision over the child's practice of electronic games to avoid content offensive to morals and societal values.

Keywords: electronic games – children.

1– مقدمة الدراسة ومشكلتها:

يعيش العالم ثورة تكنولوجية هائلة تتسم بالسرعة الكبيرة، وهوما انعكس على التقدم في الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية، الأمر الذي أدى إلى ظهور الكثير من تطبيقات الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت ساحة تنافسية تجذب الملايين من الأشخاص حول العالم. وتُعَد الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا للترفيه والاستجمام؛ كونها تلغي الحواجز الجغرافية والمكانية، وتعمل على تقريب المسافات،

إضافة إلى كونها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأحداثها، كما أنها متوفرة على عدة وسائل إلكترونية، منها: المحمول، والتابلت، وغيرهما (قويدر، 2010: 22).

وتتسم الألعاب الإلكترونية بالانتشار السريع في المجتمعات العربية، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم؛ حتى إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم؛ مما جعل هذا الضيف يدخل مع الأسرة في منافسة حادة في مهمة التنشئة الاجتماعية (الزيودي، 2015: 15-16).

وتُعَتبر الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها واقتنائها؛ فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب، مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الوالدَيْن، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه الأطفال، وتجعلهم يُقبِلون عليها بشكل كبير ولافت للأنظار؛ بحيث تمثِّل التكنولوجيات الحديثة -كالتليفزيون والإنترنت- البوابة الرئيسة للأطفال لتعرُّف آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية (قويدر، مريم ٢٠١١).

وتؤكد الأدبيات العلمية أن الأطفال الذين تزامنت عمرهم مع تطور وانتشار الإنترنت؛ يتعلقون بمضامين الشبكة بصورة أكبر، ولا يُعيرن اهتمامًا كبيرًا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبولهم لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهوما يجعلهم يتعلقون بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيرها، وبالمقابل ينبهر الأطفال بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للإنترنت، وأمام قدراتهم التعليمية اللينة ينصهرن بسهولة مع فنيات الشبكة؛ فيصبحون متمرسون لها بشكل رهيب؛ لتتكسر جميع الطابوهات أمام الأطفال الذين يصبحون مواطنون من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي (ليكوفان، شفيق 2009: 58).

وقد أوضح تقرير (Dong Rouchun1 & Zhou Zongkui1, & Lian Shuailei1, & Liu Qingqi1, & Guo Chen1,2019) في الصين أن ارتباط الأطفال بالإنترنت أكثر من ارتباطهم بالحياة الأسرية، وكلما تقدم الأطفال في العمر؛

أصبحوا مستقلين أكثر في تعلُّم الإنترنت واستخدامه. وتقدِّر منظمة اليونيسيف حجم هؤلاء الأطفال الذين يقضون يومهم على الإنترنت بـ(1.5) مليار طفل في العالم (اليونيسيف 2020).

ويُعَد الهاتف الذكي من أبرز الوسائل التكنولوجية المستخدمة في حياة الأطفال اليومية، وهوجهاز كمبيوتر متنقل؛ حيث يحتوي على شاشة عرض وبرامج تقنية ذكية لإدارة المعلومات الشخصية، كما يُعَد الهاتف الذكي من الأجهزة التي تحمل نظام تشغيلٍ يسمح بتشغيل برامج الحاسوب المختلفة، مثل: تصفُّح الويب، والبريد الإلكتروني، والألعاب والموسيقى، والصور، والعديد من التطبيقات المختلفة. ويسعى الأطفال إلى اقتناء الهاتف الذي يمتلكه والدوهم في المواصفات التقنية أو الأحدث منه في الإصدار الرقمي، وهنا يتضح أن الأطفال أصبحوا مؤخرًا ينافسون الكبار في اقتناء الأجهزة التكنولوجية الحديثة، والتي باتت تشكِّل –بالنسبة لهم–ولعًا شديدًا وأشياء لا يمكنهم الاستغناء عنها. وهذه النتائج تتسق مع الإحصاءات العالمية التي تؤكد أن الهاتف الذكي هو الأكثر انتشارًا بين سكان العالم؛ أطفالاً وكبارًا؛ حيث بلغ عدد سكان العالم المالكين للهواتف الذكية في عام 2020 نحو3.5 مليار، وهذا يعني أن 45.04٪ من سكان العالم يمتلكون هاتفًا ذكيًّا، وبحلول عام 2023، سيرتفع عدد مستخدمي الأجهزة المحمولة إلى 7.33 مليار (global survey 2020).

واتساقًا مما سبق يُرى أن الأطفال يلجؤون إلى الألعاب الإلكترونية للترويح عن النفس في أوقات الفراغ، ويحمل اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية في طياته الكثير من الآثار الإيجابية في شتى مجالات الحياة وتمثل تحديًا سلبيًّا في الوقت نفسه عبْر إساءة استخدامها وتوجيهها من قِبَل مُستخدِميها؛ خاصة حينما يكون مُتلقِّي ومُستقبِل ومُستخدِم الخدمة هم الأطفال، الذي وجدوا عبْر هذه الألعاب، عناصر مشوقة وجاذبة لجميع احتياجاتهم النفسية والاجتماعية؛ لذا فإن الألعاب الإلكترونية واقترانها بالإنترنت يؤدي دورًا مهمًّا في حياة الأسر والأطفال على حد سواء؛ فقد تكون عاملاً مساعدًا وداعمًا للأسر في عملية التنشئة الاجتماعية للأطفال، وقد تكون مُعوِّقًا

يُضعِف من قدرة الأسر على التنشئة الاجتماعية السوية. وفي ضوء هذا التوجه النظري؛ نجد إشكالية الدراسة الراهنة تتبلور في السؤال الرئيس الآتي: ما هي الآثار الاجتماعية التي خلفتها الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟

2- أهمية الدراسة:

- تكتسب هذه الدراسة أهميتها من أهمية الفئة التي تتصدى لمعالجة مشكلاتها وهي الأطفال؛ حيث تعتبر رعاية الأطفال الأساس الأول للمجتمعات التي تهدف إلى تحقيق التنمية والازدهار؛ لذا فإن قضايا الأطفال لها الصدارة في العلوم الاجتماعية أن توجه بالبحث والدراسة.
- تُمكِّن هذه الدراسة من بيان التأثيرات السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؛ مما يساعد الجهات المختصة؛ كمؤسسات التنشئة الاجتماعية والقائمين على تنمية الطفل وحمايته.
- الحاجة الملحة إلى فهم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة، والعصر الرقمي، ومستجدات الثورة الصناعية الرابعة.

3- أهداف الدراسة:

- التعرف على أنماط الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال.
- تحديد دواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.
- الوقوف على الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال سلبا وإيجابا.
- رسم رؤية تصورية لمعالجة الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

4- الدراسات السابقة:

دراسة (ابن الهدلق، عبد الله، 2013) بعنوان: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارساتها من وجهة نظر طلاب التعليم العام"

:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبة التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية. وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

دراسة (الصوالحة، علي سليمان، 2016) بعنوان: "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال"

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي. ووزعت على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2014/2013. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدي أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور. وأوصت الدراسة بتثقيف الوالين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضاً توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

دراسة (Patrick E. Turner, et al., 2018) بعنوان: "تأثير ألعاب الكمبيوتر عبر الإنترنت على التحصيل الأكاديمي للطلاب"

اكدت على أن الألعاب الإلكترونية التعليمية أثرت بشكل كبير على التحصيل الأكاديمي للطلاب، كما أنها تتميز بالتنوع في عرض المحتوى التعليمي بأساليب غير مألوفة الأمر الذي أثر على ارتفاع النواتج المعرفية والمهارية والإدراكية عند الطلاب.

دراسة (أبن صقر، أبرار، 2019) بعنوان: "واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية"

هدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، وكذلك التعرف على آراء وتصورات المعلمين حول إيجابيات، وسلبيات، ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، ولتحقيق

أهداف الدراسة، تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وطبقت الدراسة على عينة عددها (225) من معلمي الصفوف الأولية التابعين لمكتب تعليم غرب الرياض، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة للدراسة، واشتملت الاستبانة على أربعة محاور هي: واقع استخدام الألعاب الإلكترونية بالتعليم، وإيجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وسلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن معلمي الصفوف الأولية اتفقوا على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما اتضح أن أهم إيجابيات الألعاب من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية أنها تضفي جوا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، كما تبين أن أكثر سلبياتها أنها قد تؤدي إلى حدوث خلافات بين الطلبة نتيجة المنافسة المفرطة، فضلا عن أنها تستهلك وقت الحصة، وتبين أن أكثر معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية، وعدم توافر العدد الكافي من أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق في استجابات المعلمين على محاور (واقع – إيجابيات – سلبيات – معوقات) استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، تعزى للجنس، أو التخصص، أو سنوات الخبرة، أو المهارة في استخدام الحاسب.

دراسة (محمد، شيماء حارث 2019) بعنوان: "اتجاهات الأمهات نحوشراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن"

هدفت الدراسة إلى تعرُّف اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، وإذا ما كانت الأم وتحصيلها العلمي له تأثير على هذا الاتجاه، وتتبع الدراسة المنهج الوصفي التحليلي؛ باستخدام الاستبيان على عينة عشوائية من أمهات لأطفال أعمارهم من (4– 6) سنوات، بلغ عددهن (180) مفردة، وقد توصلت الدراسة إلى أن اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية سلبية؛ أي أن معظم الأمهات يجدن أن الألعاب ممكن أن تسبب أضرارًا مختلفة لأطفالهن إذا ما

استخدموها بصورة مستمرة، كما أظهرت النتائج أنه: ليس للمهنة أو التحصيل العلمي أي أثر على اتجاهات الأمهات في هذا المجال، وأكدت الدراسة ضرورة الاهتمام بالثقافة العامة والتوجيه الصحيح في مجال الألعاب الإلكترونية، وتعرُّف إيجابياتها وسلبياتها؛ ليكون اتجاه الوالدين صحيحًا وواعيًا عند شراء الألعاب الإلكترونية لأبنائهم.

دراسة (عويشة، نيبوس 2019) بعنوان: "تأثير تكنولوجيا الشاشة في تنشئة طفل السادسة من وجهة نظر الأمهات"

هدفت الدراسة إلى تعرُّف مدى تأثير تكنولوجيا الشاشة في عملية التنشئة الاجتماعية للأطفال دون سن السادسة؛ نظرًا لأهمية هذه الفترة في تشكيل شخصيتهم وبناء هويتهم الثقافية واندماجهم الاجتماعي؛ معتمدين على عينة من أمهات الأطفال بالجزائر العاصمة؛ لمعرفة مدى ترْكهن هذه التكنولوجيا تشاركهن تنشئة أطفالهن، والكشف عن مدى تأثيرها عليهم، بلغ عددهن (200) مفردة، وذلك باتباع المنهج الوصفي، وتطبيق استمارة استبيان، وقد توصلت الدراسة إلى أن معظم الأمهات يتركن أطفالهن عرضةً لهذه التكنولوجيا مدة تفُوق كثيرًا ما أوصى به الخبراء على المستوى العالمي؛ بسبب تعدُّد مهامهن اليومية؛ فلم تتمكن أغلبيتهن من تنظيم وتوجيه ومراقبة أطفالهن فيما يتابعونه على تكنولوجيا الشاشة، وبيَّنت النتائج أن تعرُّض أطفال المبحوثات لتكنولوجيا الشاشة ترتب عليه العديد من الآثار السلبية، مثل: التقليد الأعمى لهؤلاء الأطفال لما يشاهدونه، وممارسة أفعال العنف، والتمرد، والعناد، وغيرها من هذه الظواهر السلوكية السلبية.

دراسة (Lisa A. Kort- Butler 2020) بعنوان: "مقارنة بين سلوكيات ومعتقدات الأطفال لاعبي ألعاب الفيديووغير اللاعبين"

هدفت الدراسة إلى التعرف على شكل الأنماط السلوكية بين الأطفال الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية، وطبقت الدراسة على (900 طفل) وتوصلت نتائج الدراسة أن الأطفال الأكثر استخدامًا للألعاب الإلكترونية يتسم سلوكهم بالميل

إلى العنف والعزلة الاجتماعية؛ أما غير الممارسين للألعاب فهم أكثر انخراطًا اجتماعيًا ولديهم المزيد من الدعم الاجتماعي.

دراسة (Beate Wold Hygen, et al.,2020) بعنوان: "الترابط بين أعراض اضطراب الألعاب عبر الإنترنت والاضطرابات النفسية في الطفولة والمراهقة".

ركزت الدراسة على تأثير مقدار الوقت الذي يقضيه الأطفال في الألعاب الإلكترونية وتطورهم الاجتماعي، واستعانت الدراسة بمقياس تم تطبيقه على عينة من الأطفال بمقدار(873) مفردة من الفئات العمرية (8،10،12)، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال في عمر (8،10)، تميزا بالذكاء الاجتماعي والتطور العقلي بنسبة أكبر من الفئة العمرية (12) نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما أكدت النتائج على كثافة الوقت المستخدم من الأطفال للألعاب الإلكترونية، الأمر الذي يتطلب تدخل الوالدين لضبط الوقت وحسن إدارته في الأنشطة المتعددة.

دراسة (Xiao-Wei Zhu& oth.,2020) بعنوان: "عنف الألعاب عبر الإنترنت والتسلط بين المراهقين الصينيين"

استهدفت الدراسة التعرف على عنف الألعاب عبر الإنترنت كعامل خطر للمراهقين لارتكاب التنمر عبر الإنترنت، وقد بحثت الدراسة في المعتقدات المعيارية حول العدوان (NOBAG) كوسيط وعدوانية السمات (TA) كوسيط في العلاقة بين التعرض لعنف الألعاب عبر الإنترنت والتسلط عبر الإنترنت، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من 703 مراهقًا تتراوح أعمارهم بين 12 و15 عامًا. أشارت النتائج إلى أنه بعد التحكم في الجنس والعمر ووقت الإنترنت اتضح أن المراهقين أكثر عرضة للتنمر والتسلط بواسطة الألعاب الإلكترونية.

5- مفاهيم الدراسة: تتمثل مفاهيم الدراسة في (مفهوم الآثار الاجتماعية، الألعاب الإلكترونية)

1.5- مفهوم الآثار الاجتماعية:

يشير إلى مجموعة المحصلات والأسباب المنتمية إلى المجتمع المعني بالدراسة والتي لها تأثير كبير على الأفراد المنتميين إليه وفي عاداته وفي تقاليديه ونوعية المشكلات، وأيضًا تلك العوامل ترتبط ببعضها البعض وتنتظم في نسق معين بحيث تؤدي في مجموعها إلى احداث نتيجة ما. (الدوري، عدنان، 2018: 50)

يتحدد المفهوم الإجرائي للآثار الاجتماعية بأنها مجموعة من المحصلات الإيجابية مثل: (تنمية القدرة على الاعتماد على النفس وتحمُّل المسئولية، الانخراط في الأنشطة الاجتماعية، القدرة على مواجهة المخاوف، وتنمية القدرة على المبادرة والتعلم عن طريق التجريب)، والمحصلات السلبية مثل: (تعلُّم أساليب التحايل، ضيق الأفق، الأمراض العقلية والنفسية، العنف، وبزوغ السلوكيات الانحرافية).

2.5-مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تُعبِّر اللعبة عن نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويُطلَق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفُّرها على هيئة رقم (**digital**)، ويتم تشغيلها عادةً على أجهزة الحاسوب، والتلفاز، والفيديو، والهواتف النقالة الحديثة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف). (نايف، وسام، 2015: 9)، وهي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل: ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو(**Playstation**)، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (**palm devices**). (عثمان، ٢٠١٨: 126)

يتحدد المفهوم الإجرائي للألعاب الإلكترونية بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو **Playstation**وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. **(palm devices)**

6- منهجية الدراسة:

تندرج الدراسة الحالية تحت مسمى الدراسات المسحية المكتبية التي تقوم على مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة في موضوع البحث والتي تتناول قضية الألعاب الالكترونية وأثارها الاجتماعية على الأطفال.

7- نتائج الدراسة:

1.7- أنماط الألعاب الإلكترونية:

تتسم الألعاب الإلكترونية عند الأطفال بالتشويق والإثارة والغموض والمحاكاة، ولقد صنفتها الكثير من الدراسات على ثلاثة أنماط، وهي كالتالي:

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف إلى التسلية وشَغْل أوقات الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة، وتتميز بكونها مثيرة، وتعمل على شد الانتباه؛ لكثرة المواقف المتتالية فيها، واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية. (حسن، ٢٠١٣: 4-8)

- **ألعاب الحركة:** تزامن ظهور ألعاب الحركة مع ظهور ألعاب مُمثَّلة في أجهزة ثابتة؛ فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي نالت شعبية كبيرة في أوساط الأطفال والشباب، وتوجد في المنازل والقاعات الخاصة بالألعاب الإلكترونية؛ ومن أمثلة ألعاب الحركة: (حدائق التسلية)، (الأتاري **ATARIS**)، (التيتري **TITRI**)، (سلسلة ماك مان **Man Pac**) (ماريو**Mario**)؛ وتركز هذه الألعاب السابق ذكرها على التحكم في الحركة، ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة؛ حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة؛ فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية

والأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، وجري، وانحناء، وانقلاب،... إلخ. (عثمان، ٢٠١٨: 42)

- **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير للتعامل معها، وتكمن إمكاناتها في إمكانية معالجة كَمٍّ هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى؛ تبعًا لمعايير معينة في وقت قصير.

- **الألعاب التعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمُستخدِم.

2.7-دواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية:

باستعراض الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الألعاب الالكترونية اتضح أن دواعي استخدام وممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تتلخص فيما يلي:

- **اشتمالها على عدد من عوامل الجذب:**

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال؛ بما توحيه لهم من معارك في الأدغال، أو غزو الفضاء، أو توهُّمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ، مثل: قتال الديناصورات، وما لذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

- **تتطلب التأمل والتركيز:**

حيث تتنوع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية؛ فأحيانًا تقدِّم اللعبة سباقًا للسيارات تتطلب خلاله من الطفل التركيز أثناء القيادة، والعمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة، أو تقدِّم ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء، أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبر مان" يقارع الأشرار، ويتغلب على المصاعب.

- **محاكاة وتقليد الأبطال:**

فالألعاب الإلكترونية تُشكِّل بالنسبة للطفل إطارًا ومجالاً يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل ويُعدِّل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبة مع غيره من

أبطال اللعبة، كما أن التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب؛ وذلك من خلال تعرُّض الأبطال لعقبات؛ كالألغام، والمتفجرات، والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها بفاعلية.

- توفيرها عوالم وهمية افتراضية:

توفِّر الألعاب الإلكترونية للأطفال عوالم وهمية بعيدًا عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثِّل موقعًا مادية وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص:

إن من الأسباب الكامنة وراء تعلُّق الأطفال بالألعاب الإلكترونية؛ أنها تمثِّل جزءًا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي (نايف، وسام، 2015: 9-10).

3.7-الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال:

يُوجد ارتباط وثيق الصلة بين الألعاب الإلكترونية والأطفال، الأمر الذي أضحى جزءًا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة؛ الأمر الذي أدى إلى اهتمام المتخصصين في شتى ألوان المعرفة؛ إلى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على الأطفال سواء من النواحي الإيجابية أو السلبية.

فمن الناحية الإيجابية فقد أكدت العديد من الأدبيات أن الألعاب الإلكترونية أعطت للأطفال أدوات إبداعية وأساليب تفكير غير مسبوقة، كما منحتهم فرصًا قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر، حيث أكدت منظمة (اليونيسيف، 2017: 13) أن الألعاب الإلكترونية تساهم في اكتساب الأطفال ثقافات ومعلومات في مجالات مختلفة؛ علاوة على تعليمهم بضرورة إنجاز المهام؛ من خلال قيامه بإنهاء مستوى في لعبة أو برنامج تعليمي؛ حتى ينتقل للمستوى الآخر، كما أكدت دراسة (بن عويشة،

زوبيدة، 2019) أن الأطفال يكتسبون العديد من المهارات بفضل الألعاب الإلكترونية؛ وتختلف نوعية المهارات تبعًا لفئاتهم العمرية، فالأطفال في المرحلة العمرية (قبل3 سنوات): يستطيعون التعرف على الأصوات والشخصيات التي اعتادوا سماعها ومشاهدتها؛ وتجذبهم الألوان الزاهية والموسيقى، والأطفال في المرحلة العمرية (ما بين 3- 5 سنوات): ينجذبون إلى الرسوم المتحركة، ويحاكون ويقلدون ما يشاهدونه ويسمعونه، والأطفال في المرحلة العمرية (ما بين 5- 8 سنوات): يستطيعون متابعة وفهم أحداث قصة بسيطة، ويستمدون منها الكثير من المعلومات.

ومن النواحي الاجتماعية، فقد أكدت دراسة (الشحروري، 2008) أن هذه الألعاب تعمل على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة؛ حيث كشفت أن 35 % الذين شملتهم الدراسة، أي واحد بين ثلاثة أولياء أمور، لا يتوانون عن الانغماس في تلك الألعاب، وأن 80 %منهم يشاطرون الأبناء اللعب، ويعتقد ثلثا المشاركين في الدراسة أن الألعاب وطدت أواصر العلاقة بين أفراد العائلة. كما أكدت دراسة (عبد الله، مروة مصطفي أحمد 2015) أن معظم الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية تعرَّفوها عن طريق الأسرة، والذكور هم الأكثر استخدامًا؛ حيث بلغت نسبتهم (80 %) من إجمالي عينة الدراسة.

وقد أظهر تقرير (دليل التنشئة الرقمية 2019) أن الوالدَيْن ينقسمان تجاه ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى ثلاثة أنواع:

النوع الأول (داعِم رقمي): وهو الذي يعطي للطفل الحرية المطلقة لاستخدام الألعاب الإلكترونية دون رقابة، وترْك الطفل لاتخاذ قراراته بنفسه تجاه التكنولوجيا.

النوع الثاني (ناصِح رقمي): وهو الذي يلعب دورًا نشطًا وفعالًا مع طفل؛ بحيث يشاركه في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وإرشاده لما هو صحيح وخاطئ، ومساعدته على التفكير النقدي تجاه ما يشاهده، والأطفال هنا عادةً سيحسنون ممارسة الألعاب؛ لأنهم تعلموا حُسن التصرف.

النوع الثالث (مُقيِّد رقمي): هو الذي يحدِّد وقت استعمال الطفل للألعاب الإلكترونية، ويراقب المحتوى الذي يُعرَض له، والأطفال هنا عادةً يفشلون في تطوير مهاراتهم النقدية؛ لإبقائهم بعيدًا عن المتاعب، ونتيجة لذلك فإن هؤلاء الأطفال عندما يتصلون بالإنترنت سيسعون لمشاهدة المحتوى غير اللائق، ويتصرفون بطرق غير لائقة.

انطلاقًا مما سبق؛ يتضح أن الألعاب الإلكترونية تترك آثارًا إيجابية على الأطفال، وتبرز في العديد من المجالات التعليمية والتربوية والترفيهية، كما يمكن أن تعزز الألعاب الإلكترونية التفكير الريادي والنقدي، وتساعد الأطفال على تطوير معايير المواطنة عندما يشاركون في الألعاب الاجتماعية، واكتساب ثقافات ومعلومات متنوعة.

4.7-الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال:

وفيما يتعلق بسلبيات الألعاب الإلكترونية على الأطفال، كما تناولته بعض الأدبيات والدراسات السابقة المتخصصة في هذا المجال، فيمكن استعراض أهمها على النحو الآتي :

- **الآثار الصحية:**

قد يتعرض الأطفال للعديد من المشكلات الصحية؛ نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ حيث إن جلوس الطفل لساعات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية، قد يؤدي إلى حدوث بعض الاضطرابات الصحية، مثل: آلام العظام والرقبة، وآلام المفاصل، وتقوس العمود الفقري، وتيبس الركبة، وضعف الإبصار، بالإضافة إلى التعرض للإجهاد الذهني، والتوتر النفسي، وتشتُّت الانتباه، وضعف التركيز في البيئة المحيطة أو البيئة الخارجية عن بيئة الجهاز الذي يتفاعل معه.

- آثار لها علاقة بالقيم الإنسانية والأخلاق والموروثات الثقافية:

حيث إن تعامُل الطفل مع مختلف الألعاب الإلكترونية؛ يفتح مجالات عدة أمامهم، ويتيح لهم فرص الانفتاح على العالم ثقافيًّا واجتماعيًّا؛ مما يضعه في صراع مع ثقافته المحلية، والتي قد ينتصر فيها غالبًا ما يراه جديدًا ومختلفًا عما يعيشه، وقد أثبتت العديد من الدراسات أن تصفُّح مواقع الإنترنت ساعات طويلة على مدار اليوم والتباين في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ يجعل الطفل متمردًا على الكثير من الموروثات الثقافية السائدة في مجتمعه، وقد يقوم بسلوك مستهجن ومرفوض لا يتماشى مع قيم وعادات وتقاليد مجتمعه. (بخيت، هاجر علي محمد، 2012: 42)

- آثار لها علاقة بالأمن والسلامة والميل إلى العنف:

تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى تكثيف المخاطر التقليدية المتعلقة بالطفولة، مثل: التنمُّر، وتُغذِّي أشكالاً جديدة من الاعتداء على الأطفال واستغلالهم، مثل: مواد "الاعتداء الجنسي على الأطفال" المُجهَّزة حسب الطلب، والبث المباشر للإيذاء الجنسي للأطفال، وغيرها (اليونيسيف، 2017: 4).

وتؤثر الألعاب الإلكترونية تأثيرًا بالغًا على سلوك الأطفال؛ فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الأطفال لصغر سنهم؛ فهم لا يعوا مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين؛ فيتنامى السلوك العدواني لديهم جرَّاء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فردًا يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية؛ وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه؛ مما يؤثر سلبًا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي؛ فهو بدلاً من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو تبادُل أطراف الحديث معهم؛ يذهب لممارسة الألعاب التي تجعله يُفضِّل اللعب على الحديث مع العائلة.

كما أن كثيرًا من الأطفال يُقلِّدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم، تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يُفضِّلونه؛ وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها (قويدر، مريم ٢٠١١).

لذا يُقرُّ الباحثون بأن الاستخدام المفرط للتقنية الرقمية، يُمكن أن يُسهم في الاكتئاب والقلق والعنف في مرحلة الطفولة؛ حيث إن الجلوس لساعات متواصلة أمام الإنترنت يحُول دون المشاركة في الحياة الاجتماعية؛ مما يؤثر على أمن الطفل وسلامته الاجتماعية والنفسية (وفيق، صفوت مختار، 2019: 42-44).

كما أكد تقرير اليونيسيف (2017) تأثُّر الأطفال أكثر من غيرهم بمخاطر الإنترنت، بما في ذلك فقدان الخصوصية؛ فالأطفال أقل احتمالاً لأن يستوعبوا المخاطر وأكثر عرضةً للمعاناة من الأضرار. يسلط هذا الضعف الخاص الضوء على مسألة متى يتحوَّل الخطر إلى ضرر فعلي للأطفال، منذ عام 2012 وصل ما يُقدَّر بنحو100 مليون طفل، معظمهم من أفريقيا وجنوب شرق آسيا، لشبكة الإنترنت لأول مرة. ودون ضمانات مناسبة، سيُواجه الأطفال الأكثر حرمانًا في العالم مخاطر أكبر عندما يتعرَّضون لخطر الإيذاء عبْر الإنترنت.

ولقد قدم تقرير (**DQ Impact Report 2018**) بالاعتماد على دراسة أُجرِيَت على 38 ألف طفل تتراوح أعمارهم بين 8 و12 سنة في 29 دولة مختلفة، أن أكثر من نصفهم تعرضوا لخطر واحد على الأقل له علاقة بالإنترنت، من بينها: التسلُّط عبْر الإنترنت، وإدمان ألعاب الفيديو، والاستمالة عبر الإنترنت، وسرقة الهوية الرقمية، وسوء إدارة الخصوصية على الإنترنت، والتعرض لعمليات التضليل الرقمية، والأكثر إثارة للقلق هو أن الأطفال من البلدان النامية كانوا أكثر عرضة للمخاطر بنسبة 1.3 مرة من أقرانهم الذين يعيشون في البلاد المتقدمة.

- احتقار الهوية والبيئة والمجتمع:

يؤدي الانفتاح على الثقافات المختلفة؛ خاصةً الغربية منها في المجتمعات العربية، إلى آثار خطيرة على الهوية الثقافية والانتماء والولاء للمجتمع الصغير المتمثل في الأسرة، والمجتمع الكبير المتمثل في الوطن؛ حيث إن المشاهدة المستمرة للأفلام والرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية المُنتَجة في مجتمعات الغرب، بل والمُوجَّهة أحيانًا لمواطني المجتمعات العربية والإسلامية؛ تجعل الطفل الذي لا يستطيع التمييز بين الغث والثمين، وما ينفعه وما يضره؛ أن يقارن بين هويته وبيئته والآخرين؛ من خلال ما يشاهده ويتعرَّفه من خلال الوسائل التكنولوجية المختلفة الخاصة بالآخرين، والنظر نظرة دونية لوضعه ولأسرته ولمجتمعه.

وهذا كثيرًا ما يؤدي إلى الاستلاب الفكري باحتقار الطفل لبيئته ومجتمعه؛ مما يؤدي إلى ضعف الولاء والانتماء للوطن، والسلبية واللامبالاة بقضايا الوطن، وعدم الاكتراث لما يحدث من حوله، والانفصام النفسي بينه وبين أفراد أسرته ومجتمعه الصغير (وفيق، صفوت مختار، 2019: 42-44).

- انتهاك الخصوصية:

يتعرض الأطفال عند استعمالهم المتكرر للألعاب الإلكترونية، للكثير من المخاطر، مثل: السطو الإلكتروني على المعلومات، والتهديد أو الابتزاز، ويؤكد هذه المخاطر وغيرها تقرير الاتحاد الأوروبي للأطفال عبْر الإنترنت؛ حيث أكد أن مشكلة برامج التجسس والفيروسات من أهم المخاطر التي يتعرض لها الأطفال في جمهورية التشيك، وتصل النسبة إلى 21٪ من الأطفال، بينما بلغت النسبة 8% في النرويج وسلوفاكيا.

وقد أفاد التقرير أن ما بين 2 ٪ و9 ٪ من الأطفال في جميع بلدان العالم؛ يتعرضون للسطو على كلمة المرور الخاصة بهم؛ للوصول إلى معلوماتهم عبْر الإنترنت، أو سرقة هويتهم الإلكترونية. وقد أفاد ما بين 4 ٪ و7 ٪ من الأطفال أن شخصًا ما استخدم معلوماتهم الشخصية بطريقة لا يرغبون فيها، وقد أشار التقرير أن

نسبة ما بين 5٪ و10٪ من الأطفال في العالم أنفقوا الكثير من المال على عمليات الشراء داخل التطبيقات الإلكترونية، أوفي أثناء ممارسة الألعاب عبْر الإنترنت، كما أشار التقرير إلى أن نسبة ما (بين 2٪ و5٪) من الأطفال اكتشف أحدهم مكانهم؛ لأنه تم تتبُّع هواتفهم أو أجهزتهم الرقمية، كما أنهم فقدوا الكثير من الأموال؛ لأنهم تعرضوا للخداع على الإنترنت (David Smahel, et. al., 2019).

ومما سبق يتضح بروز الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؛ حيث وضحت مخاطرة في التنمر الرقمي والإدمان وبروز السلوكيات الضارة وتأثيرات سلبية على الجسم والصحة النفسية والتكيف والتأقلم الاجتماعي، مما يعكس صعوبة في الاندماج الاجتماعي للطفل، واهتزز الهوية وتباين معايير الضبط الاجتماعي.

من هنا فإن هؤلاء الأطفال –بالتعاون مع أسرهم–يحتاجون إلى مواجهة التحديات، والتكيف مع متطلبات الحياة الرقمية؛ من خلال المهارات الرقمية التي تُمكِّن الأطفال من تحويل المخاطر إلى فرص، وتوفير النظام البيئي الرقمي الأخلاقي بما يسهم في دعم الأطفال للنمو والازدهار في مستقبلهم، وهذا ما يُطلَق عليه عند الباحثين (الذكاء الرقمي أو"DQ")، وهو مصطلح يشير إلى مدى امتلاك الأفراد مجموعة من القدرات الاجتماعية والعاطفية والمعرفية التي تمكِّنهم من مواجهة التحديات، والتكيف مع متطلبات الحياة الرقمية. (الدهشان، جمال علي خليل، 2019: 24)

وتنقسم هذه القدرات إلى ثلاثة مستويات، هي:

– **المواطنة الرقمية:** القدرة على استخدام التكنولوجيا والوسائط الرقمية بطُرُق آمنة ومسئولة وأخلاقية.

– **الإبداع الرقمي:** القدرة على أن تصبح جزءًا من النظام البيئي الرقمي، وخلْق معارف وتقنيات ومحتويات جديدة لتحويل الأفكار إلى حقيقة واقعة.

- **القدرة التنافسية الرقمية:** القدرة على حل التحديات العالمية، والابتكار، وخلْق فرص جديدة في الاقتصاد الرقمي؛ من خلال تحفيز ريادة الأعمال والوظائف والنمو والتأثير. (DQ Impact Report 2018).

وكل مستوى من مستويات هذه القدرات يتضمن ثماني مجموعات مترابطة، وهي كما يلي:

- **الهوية الرقمية Digital identity:** وهي قدرة الفرد على إعداد هوية خاصة به على الإنترنت ويعرف كيف يديرها، وكيف تؤثر عليه هذه الهوية على المدى القصير والطويل، وتشمل: المواطنة الرقمية Digital citizen، والصنع الرقمي المشترك Digital co-creator، والريادة الرقميةDigital entrepreneur.

- **الاستخدام الرقمي Digital use:** وهو القدرة على استخدام الأجهزة الرقمية ووسائل التواصل الاجتماعي، وكيف يستطيع أن يسيطر ويوازن ما بين حياته على الإنترنت وحياته خارج الإنترنت، وهي تشمل: فترة الشاشة Time screen، والصحة الرقمية Digital health، ومشاركة المجتمع Community participation.

- **السلامة الرقمية Digital safety:** القدرة على إدارة المخاطر عبْر الإنترنت، مثل: (البلطجة الإلكترونية، والاستمالة، والتطرف)، وكيفية التعامل مع المحتويات الضارة التي يراها الطفل، مثل: (العنف، والفحش)، وتجنُّب هذه المخاطر، والحد منها، وهي تشمل: المخاطر السلوكية Behavioral risks، ومخاطر المحتوىContent risks، ومخاطر الاتصال Contact risks.

- **الأمان الرقمي Digital security:** القدرة على اكتشاف التهديدات الإلكترونية، مثل: (القرصنة، والفيروسات، والبرامج الضارة)، وكيفية استخدام أدوات الأمان المناسبة لحماية البيانات، وتشمل: حماية كلمة المرور Password protection، وأمن الإنترنت Internet security، وأمن الهاتف المحمول Mobile security.

- **الذكاء العاطفي الرقمي Digital emotional intelligence:** كيف يكون الفرد متعاطفًا، وبناء علاقات جيدة مع الآخرين عبْر الإنترنت، وهي تشمل: الوعي

العاطفي والاجتماعي Social and emotional awareness، والانضباط والوعي العاطفي Emotional awareness/regulation ، والتعاطف Empathy.

– **الاتصال الرقمي Digital communication:** القدرة على التواصل والتعاون مع الآخرين باستخدام التقنيات الرقمية ووسائل التواصل الاجتماعي، وكيف تستطيع استخدام التقنيات، وهي وتشمل: المشاركة الحية على الإنترنت Online collaboration، والتواصل الحي عبْر الإنترنتOnline communication، والبصمة الرقمية Digital footprint.

– **محوالأمية الرقمية Digital literacy:** معرفة القراءة والكتابة الرقمية، والقدرة على إيجاد وتقييم واستخدام وتبادُل ومشاركة المحتويات التي توفِّرها صفحات الويب، وتشمل: التفكير الحاسوبي Computational thinking، وإنشاء المحتوى Content Creation، والتفكير النقدي Critical thinking.

– **الحقوق الرقمية Digital rights:** القدرة على فهم الحقوق الشخصية والقانونية، مثل: حقوق الخصوصية، والملكية الفكرية، وحرية التعبير، والحماية من خطاب الكراهية، وتشمل: حرية التعبير Freedom of speech، وحقوق الملكية الفكرية Intellectual property right، والخصوصية Privacy. (DQ Impact Report (2018

وقد أكدت دراسة (الدهشان، جمال علي خليل، 2019) أن الأخذ بالذكاء الرقمي للأطفال ضرورة مهمة في العصر الراهن؛ حيث إننا نعيش في زمن التطور التكنولوجي الرائع، والتحول الرقمي القائم على الذكاء الاصطناعي، وتحليلات البيانات الضخمة، والحوسبة السحابية، وإنترنت الأشياء والروبوتات، والتوقعات كثيرة بشأن كيفية تأثير هذه التقنيات الجديدة لمستقبل العمل والحياة في الاقتصاد الرقمي، وهوما يتطلب ضرورة امتلاك أطفالنا لمجموعة من المهارات الرقمية؛ حتى يتمكنوا من التعامل مستقبلًا مع تلك التطورات بفاعلية وأمن وسلام.

8- مقترحات للتعامل مع الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال:

إن المعالجة السوسيولوجية للآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال تنطلق من كون مرحلة الطفولة أخطر مراحل عمر الإنسان والتي تتكون فيه شخصيته بجوانبها العقلية والجسمية والاجتماعية والثقافية، وتتشكل اتجاهاته وأنماط حياته في مراحل عمره التالية، ويمكن توضيح كيفية التعامل مع الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال فيما يلي:

- نشر الوعي الثقافي حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية والنتائج التي تترتب على استخدام الأطفال لها.
- إشراف الوالدين على ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية لتجنب المحتوى المسيء للأخلاق والقيم المجتمعية.
- اختيار الوالدين للألعاب الإلكترونية ذات المضامين التربوية والتعليمية الهادفة التي يمارسها أبنائهم والبعد عن الألعاب ذات المحتوى الذي يتصف بالعنف.
- تقنين الوقت الخاص بممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بالتبادل مع اوقات التعلم والترفيه وممارسة الرياضة وممارسة ألوان الحياة المختلفة.
- تطوير ألعاب إلكترونية ذات أبعاد ثقافية تحافظ على الهوية الشخصية والمجتمعية.
- تضمين الألعاب الإلكترونية محتوى تعليمي جاذب أكثر منه تسلية وتضييع للوقت.
- إجراء الدراسات والبحوث حول الألعاب الإلكترونية أسباب الالتصاق والتعلق بها وسبل الاستفادة من ذلك فيما يرتبط بالتنشئة الاجتماعية السليمة للطفل.
- تطوير ألعاب إلكترونية تقوم على اللعب الجماعي بحيث يشارك الطفل أقرانه في اللعب مما ينمي لديه مهارات العمل الجماعي كالتعاون والمنافسة وغيرها، ويتغلب بها على مظاهر الانطواء والعزلة المصاحبة لممارسة الألعاب الإلكترونية الفردية.
- العمل على المستوى التشريعي لتوفير الحماية القانونية للأطفال من الانتهاكات التي قد تتعرض لها خصوصيتهم.

- انتاج ألعاب إلكترونية تقدم للأطفال أدوات وأساليب تفكير ابداعية، وتمنحهم فرصًا قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر.

المراجع

1- المراجع العربية:

ابن صقر، أبرار بنت عبد العزيز، المجلة الدولية للتعليم بالأنترنت. جمعية التنمية التكنولوجية والبشرية. ديسمبر. 7-34.

ابن الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (2103). جامعة عين شمس. كلية التربية. مجلة القراءة والمعرفة. ع 138. 155-212.

الصوالحة، علي سليمان (2016). جامعة القدس المفتوحة. مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية. 4 (16).

بخيت، هاجر علي محمد (2012). أثر استخدام الإنترنت على الأطفال. مصر. جامعة الإسكندرية.

https://platform-almanhal-com.library.iau.edu.sa/Reader/Article/8506

بن عويشة، زوبيدة (2019). تأثير تكنولوجيا الشاشة في تنشئة طفل دون السادسة من وجهة نظر الأمهات. دراسة على عينة من أمهات الجزائر العاصمة. جامعة حسيبة بن بوعلي بالشلف. مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية. (21).

http://search.mandumah.com/Record/959593

حسن، مرح مؤيد (2014). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. إضاءات موصلية. (75).

دليل التنشئة الرقمية (2019). وزارة المواصلات والاتصالات-مصر.

https://www.safespace.qa/sites/default/files/12/guide_to_digital_parenting_arabic.pdf

الدهشان، جمال علي خليل (2019). تنمية الذكاء الرقمي DQ intelligence Digital لدى أطفالنا أحد متطلبات الحياة في العصر الرقمي. المجلة الدولية للبحوث في

العلوم التربوية. المؤسسة الدولية لآفاق المستقبل. 2 (4).
http://search.mandumah.com/Record/978124

الدوري، عدنان (2018). جناح الأحداث المشكلة والسبب. منشورات ذات سلاسل. الكويت.

الزيودي، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموأولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. المجلد العاشر. (1).

الشحروري، مها حسني (2008). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة. ط1. دار المسيرة. عمان، الأردن.

عبد الله، مروة مصطفي أحمد (2015). دراسة واقع استخدام الأطفال للإنترنت بالسودان. الخرطوم. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
http://repository.sustech.edu/handle/123456789/12573?show=full

عثمان، أماني خميس محمد عثمان (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية-جامعة أسيوط. المجلد الرابع والثلاثون. (1). مصر.

عويشة، زوبيدة ونيبوس، فطيمة (2019). تأثير تكنولوجيا الشاشة في تنشئة طفل السادسة من وجهة نظر الأمهات. الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية. الجزائر.

قويدر، مريم (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر 3.

ليكوفان، شفيق (2009). الأثر السوسيوثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري. دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة. رسالة الماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر.

محمد، شيماء حارث (2019). اتجاهات الأمهات نحوشراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن. حوليات آداب عين شمس. أبريل-يونية 2019. القاهرة. (47).

نايف، وسام (2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال. كلية الآداب.
https://alnamaa.org/wp-content/uploads/2016/07

وفيق، صفوت مختار (2019). الأطفال والشباب وإدمان الإنترنت. ط1. الجيزة- مصر. أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي.
https://books.google.com.sa/books?id=QiyrDwAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&d

اليونيسيف (2017). الأطفال في عالم رقمي، www.unicef.org/SOWC2017

اليونيسيف (2020). https://www.unicef.org/reports

2- المراجع الأجنبية:

DQ Impact Report (2018). Empower Every Child with Digital Intelligence by 2020, “Is Technology Good or Bad for our Children?”, https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report/.

Global survey2020, https://www.statista.com/statistics/218984/number-of-global-mobile-users-since-2010/

Hygen, Beate& oth.: (2020). The co-occurrence between symptoms of internet gaming disorder and psychiatric disorders in childhood and adolescence: prospective relations or common causes?, Journal of Child Psychology and Psychiatry, 10. https://doi-org.library.iau.edu.sa/10.1111/jcpp.13289

Lisa A. Kort-Butler (2020), Gamers on Gaming: A Research Note Comparing Behaviors and Beliefs of Gamers, Video Game Players, and Non-Players, First published. https://doi.org/10.1111/soin.12363

Rouchun1, Dong & oth.,(2019), Family socioeconomic status and the parent-child relationship: Children’s Internet Use as a

Moderated Mediator, P 25. https://link-springer-com.library.iau.edu.sa/article/10.1007/s12144-019-00356-0#Abs1

Smahel , David, et. al.,(2019) Protecting Children's Data Online Preliminary results of the EU Kids Online survey, Safer Internet Day, https://www.hans-bredow-institut.de/uploads/media/default/cms/media/7coxyp9_SID%202019%20Press%20Release_Final_Final.pdf

Turner, Patrick E.,& oth., (2018) Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students, Cogent Education, 5:1, DOI: 10.1080/2331186X.2018.1437671

Zhu, Xiao-Wei & oth.,(2020) Exposure to Online Game Violence and Cyberbullying among Chinese Adolescents: Normative Beliefs about Aggression as a Mediator and Trait Aggressiveness as a Moderator, Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma, 29:2, 148-166, DOI: 10.1080/10926771.2018.1550830

إدمان الألعاب الالكترونية وآثاره النفسية والاجتماعية على الأطفال

Addiction to electronic games and its psychological and social effects on children

جوخة الصوافي[1]، عامر الحبسي [2]، رضية الحبسي[3]

[1]جامعة الشرقية (سلطنة عمان)، juka.sawafy@gmail.com

[2]جامعة الشرقية (سلطنة عمان)، amer.alhabsi@asu.edu.om

[3]جامعة نزوى (سلطنة عمان)، Radhiyaalhabsi@gmail.com

ملخص: يستعرض المقال دراسة تحليلية للآثار النفسية والاجتماعية التي يتعرض لها الطفل نتيجة إدمانه للألعاب الالكترونية، أستخدم الباحثون منهج تحليل المضمون والمحتوى للكتب والبحوث التي تحدثت عن موضوع إدمان الاطفال للألعاب الالكترونية، فتناول المقال موضوع إدمان الألعاب الالكترونية من حيث تعريفها والأسباب التي تؤدي بالطفل للوصول إلى الادمان بدل اللعب وفق المعدل الطبيعي، وتسليط الضوء على الآثار النفسية والاجتماعية التي يسببها إدمان الألعاب الالكترونية على الطفل مثل: سيطرة الافكار السلبية على الطفل، والتوحد مع شخصيات اللعبة، وكذلك العزلة الاجتماعية عن محيطه الأسري والاجتماعي، ليمتد خطرها إلى ظهور العنف والسلوك العدواني، وتسليع القيم الدينية والاجتماعية، مرورا ببيان مخاطر التنمر الالكتروني على الطفل، في نهاية المقال قدم الباحثون مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: آثار نفسية؛ آثار اجتماعية؛ إدمان الألعاب الالكترونية.

Abstract: The article's aim is to examine an analytical study of the psychological and social effects that children are facing because of addiction to electronic games. The article reviews the addiction to electronic games in terms of its definition and the reasons that lead the children to reach the addiction level instead of only playing according to the normal rate.

Therefore, the article then sheds light on the psychological and social effects caused by addiction of the electronic games on the children such as controlling negative thoughts over the child, and uniting with the characters of the game, as well as social isolation from his family and social surroundings. So, the danger extends to the emergence of violence and aggressive behavior and the commodification of religious and social values, as well as the statement of the dangers of electronic bullying on the children.

Keywords: Psychological effects; social effects; addiction to electronic games keywords.

مقدمة

مرحلة الطفولة مرحلة هامة في حياة الإنسان، فهي أساس البناء الإنساني، وتشكل نوعية الخبرات التي يتعرض لها الإنسان في هذه المرحلة تشكل أساس نوعية حياته في مراحل نموه التالية، فهي مرحلة بدء التطور في الحياة، وبدء تشكيل خصائص شخصية الفرد، فالطفل تتطور حياته وتنمو من خلال تفاعلها مع البيئة المحيطة به من ممارسات وخبرات وتجارب، كما تعتبر الطفولة مرحلة وضع الأسس المتينة والتوجه السليم لنوع التفاعل الذي من شأنه إحداث التعلم والنمو في كل مراحل الحياة في المستقبل (الصوافية وعبدالرحمن، 2017).

يعد اللعب أداه أساسية في حياة الطفل، فقد تحول اللعب من مجرد وسيلة للتسلية الى أداة مهمة في تعليم الطفل وإكسابه المهارات، كما أصبح تلقي التعليم عن طريق وسائل الترفيه واللعب أمرا ضروريا بعكس ما كان يحدث في طرق التعليم التقليدية، ويعتبر هذا الأسلوب ايجابيا وذلك بمزج اللعب والمرح بالتعلم، وهو بدوره يعمل على انطلاق الإبداع لدى الطفل، وذلك لأن اللعب الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم والتشكيل يعمل على نمو ذكاء الطفل (الخوالدة، 2007).

إن التقدم التكنولوجي الكبير في عصرنا الحالي أدى إلى تطور اللعب لدى الأطفال، فظهرت الألعاب الالكترونية ووجدت انجذابا وقبولا كبيرا من الكبار والأطفال على حد سواء، فأخذت حيزا كبيرا من أوقاتهم وأثرت بشكل واضح على سلوكهم النفسي والاجتماعي والأخلاقي (العناني، 2007).

فهناك انتشار كبير لممارسة الألعاب الالكترونية بين الأطفال (ذكورا وإناثا)، متمثلا في زيادة عدد الساعات التي يقضيها هؤلاء الأطفال مع الألعاب الالكترونية، مما أدى إلى إثارة نقاش وجدل كبير بين المهتمين بالتربية والمتخصصين النفسيين والاجتماعيين، بين متشجع لاندماج الأطفال مع الألعاب الالكترونية وفوائدها على الطفل وبين متشائم من آثارها النفسية والاجتماعية والعقلية عليه (الشحروري والريماوي، 2011).

ومن خلال هذا المقال سنجيب عن التساؤل التالي: ما تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على الجانب النفسي والاجتماعي للطفل؟

1- إدمان الألعاب الالكترونية

1.1- مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية:

صنفت منظمة الصحة العالمية في (2018) إدمان الألعاب الالكترونية ضمن "الاضطراب الناجم عن اللعب"، وقد تم تعريفه بأنه نمط من سلوكيات اللعب بالألعاب الالكترونية أو ألعاب الفيديو، والذي يمكن تمييزه من خلال عدة أعراض منها ضعف التحكم في اللعب، وتصدر قائمة الاهتمام على حساب الأنشطة الأخرى في الحياة، كما يستمر بممارسة هذه الألعاب بشكل كبير بالرغم من الآثار السلبية على حياة اللاعب (منظمة الصحة العالمية، 2021).

فقد أشارت دراسة (الزيودي، 2015) أن انتشار الألعاب الالكترونية في الدول العربية بشكل عام أصبح كبيرا بين فئة الأطفال، فأصبحت هذه الألعاب شغلهم الشاغل في كل وقت وحين، فاستحوذت على أنشطة الأطفال واهتماماتهم مما شكل محورا جديدا منافسا للأسرة في التنشئة الاجتماعية لهؤلاء الأطفال.

فالألعاب الالكترونية في انتشار مستمر، والساعات التي يقضيها الأطفال بصحبة هذه الألعاب في ازدياد، فأصبح هذا الأمر مثار جدل واهتمام كبيرين من قبل الآباء والمهتمين بالتربية وعلم النفس وعلم الاجتماع فيما يتعلق بسلبياتها وايجابياتها على الطفل (قويدر، 2012).

2.1- أسباب إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية:

وسنبحث عن الأسباب التي تصل بالطفل للانتقال من الاستخدام المقنن والطبيعي للألعاب الالكترونية إلى الوصول لمرحلة الإدمان، فهناك عوامل كثيرة تؤدي بالطفل ليدمن هذه الألعاب منها الانجذاب الكبير من قبل الجميع كبارا وصغارا لاستخدام الانترنت وما يوفره من تطبيقات متنوعة وترفيهية ومنها الألعاب الالكترونية، وبما تتميز به من توفير التفاعل والإثارة غير المألوفة أو المفتقدة لدى الكثيرين، كما أن الظروف المحيطة بأغلب هؤلاء المدمنين تتسم بالملل القاتل والفراغ والروتين الممل في ظل بيئة لا يتوفر فيها المجال الكافي للحريات وتقدير المواهب والقدرات(الكعبي،2017).

ففي الوطن العربي تشير الدلائل أن كلا من الأطفال والشباب لا يجدون الانسجام والتوافق الكافي مع بيئتهم المحيطة، فالعوامل النفسية والاجتماعية تجعلهم يخوضون صراعا مع محيطهم وبيئتهم فيشعرون أنهم مضطهدون ومسلوبي الحرية، حينها يصبح الهروب إلى العالم الافتراضي للألعاب متنفسا لهم.

فعلماء علم النفس يرون أن الطفل الذي نشأ في في زمن الأنترنت، يتعلق بشكل كبير بالشبكة العنكبوتية وما تقدمه خاصة من الألعاب الالكترونية فلا يقيم وزنا للمعايير والقيم التقليدية مقابل المعايير الالكترونية، مما يؤدي لتعلقه بالتكنولوجيا الجديدة، ويدمن عروضها المغرية، فينصهر مع فنيات الألعاب الالكترونية وإغرائها، فيصبح متمرسا ماهرا فيها، خاصة أن الطفل ليس لديه خلفية علمية جيدة تجعله يمحص ويدقق في المحتوى الالكتروني للعبة (ليكوفان، 2009).

فالألعاب الالكترونية يتم تصميمها وفق مبدأ إعادة التكرار ليتجرد اللاعب بعدها من الإحساس بالزمن، فتتحول الرغبة للعب إلى سلوك تلقائي مع الطفل لا يمكنه السيطرة عليه، وحسب النظرية السلوكية فإن سلوك اللعب يتحول لإدمان ويصبح السلوك " فعل منعكس شرطي" (محرم،2010)..

فقد أثارت الألعاب الالكترونية ضجة كبيرة بالصور الثلاثية الأبعاد وتجسيم الصور والصوت لتحاكي الواقع فيشعر الطفل بأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي، مما جعل الأطفال يتعلقون بالألعاب الالكترونية بشكل كبير جدا، بل أن مصممي هذه الألعاب يبدعون ويطورون هذه الألعاب بشكل مستمر لتلبي حاجات الأطفال والكبار على حد سواء (ليكوفان، 2009).

ومن الأسباب التي تؤدي لجذب الطفل للألعاب الالكترونية وإدمانها أن هذه الألعاب تجذب انتباه الطفل حسيا ونظريا وعاطفيا، فالطفل بطبيعته مولع بالاكتشاف والتقصي، فيحاول اكتشاف وفهم سبب وهدف التحركات التي يمارسها في اللعبة والتي يتم تجسيدها له في معارك عبر الأدغال أوفي الفضاء الخارجي وسباقات السيارات والطائرات، وكل هذا يستدعي تركيزا عاليا ووقتا كبيرا مما يؤدي إلى الإدمان (الغامدي، 2011).

ونتيجة جميع العوامل السابقة سواء بما يتعلق بخصائص الطفل، أو بالعوامل البيئية والأسرية المحيطة به، أو بالتكنولوجيا المتعلقة بالألعاب الالكترونية فإن هذه العوامل مجتمعة أدت إلى تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية بل وإدمانهم لها، مما جعل المربين ينادون بخطر هذه الظاهرة على الأطفال، وحث الباحثين لإجراء الدراسات عليها، فقد أشارت قويدر (2012) أن إدمان الألعاب الالكترونية يسبب ضغطا نفسيا، وصحيا واجتماعيا للطفل، مما يؤدي لتدمير النمو النفسي والعقلي والانفعالي والاجتماعي على المدى البعيد.

ويذكر (عثمان، 2018) أن هذه الآثار تظهر أعراضها على الطفل كاضطراب النوم والأرق والقلق والتوتر والعزلة والانطواء مما يؤدي إلى الاكتئاب وانعزال الطفل عن أسرته وحياته الاجتماعية.

وفيما يلي سنستعرض بشيء من التفصيل بعض الآثار النفسية والاجتماعية السلبية التي يعاني منها الطفل نتيجة إدمانه على اللعب بالألعاب الالكترونية.

3.1- الأفكار السلبية

يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية على نفسية الطفل وذلك ببرمجة دماغه على مجموعة من الأفكار السلبية، فدماغ الطفل يمكن تشبيهه بالإسفنج حيث يمتص أغلب الأفكار التي يتفاعل معها في خبراته الحياتية، ولا نقصد بهذا أن الطفل إذا تفاعل مع لعبة البطل فيها يقوم بأعمال إجرامية سيتحول هذا الطفل لمجرم، ولكنه سوف يتشبع بأفكار سلبية ذات صبغة عدوانية، وقد لا يعي الكثير من الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين خطورة هذا الأمر على البناء النفسي للطفل وقد لا يظهر هذا التأثير حتى سن المراهقة، فهناك احتمال كبير بأن تثبت هذه الأفكار السلبية عند الطفل وتؤثر في تشكيل شخصيته خاصة إذا كان هذا الطفل لا يتمتع ببنية نفسية مناعية تؤهله للتمييز بين الصح والخطأ (الكعبي، 2017).

4.1- التوحد مع شخصيات اللعبة وتقليدهم

أثبت ألبير بندورا في نظريته التعلم والإدراك الاجتماعي في تجربته الشهيرة " الدمية بوبو" أن الطفل يقلد السلوكيات التي يلاحظها في اللعبة سواء كانت ايجابية أو سلبية، حتى يصل الأمر إلى إقامة علاقات شبة اجتماعية مع شخصيات اللعبة، وفي السنوات الأخيرة تداولت مجموعة من وسائل الاعلام أخبارا صادمة لأطفال من مختلف دول العالم قاموا بأعمال عنف وقتل وانتحار تقليدا وتتبعا لتعليمات بعض الألعاب التي أدمنوها (المربط، 2020).

فالطفل دون سن الثامنة لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال، فمشاهد العنف والعالم الافتراضي للعبة يتعامل معه على أنه حقيقة مع مرور الوقت، فيصبح تأثيرها عليه كبيرا، فيحاكيها ويقلدها بدون أن يميز الجيد من السيئ، والحقيقة من الخيال (آرثر، 2012).

إن أكثر الألعاب الالكترونية تتصف بالتفاعلية بين الطفل واللعبة، لذا فهي تتطلب تقمص الطفل للشخصية حتى يلعبها ويمارسها (الهدق، 2013).

فالتقمص الوجداني أحد غايات الألعاب الالكترونية فنجد الطفل يقوم بتقليد الصفات السلبية كالغش والسرقة والكذب والقتل وكلها حيل للفوز باللعبة، ومع التكرار والاستمرار تصبح منسجمة مع تفكير الطفل في التعاطي مع المشاكل التي تواجهه (المربط، 2020).

وتشير (قويدر، 2012) أن الألعاب الالكترونية ليست تسلية بريئة لنضعها بين يدي أطفالنا بكل ثقة وإنما هي وسيلة إعلامية تحمل في طياتها رسائل مشفرة لها أهدافها الاجتماعية والسياسية والدينية، فالمتأمل في قواعد اللعب يلاحظ أن هذه الألعاب تفرض على اللاعب تقمص الشخصيات والاندماج والتوحد التام مع قيم وقوانين اللعب، مما ينذر بحرب فكرية وعسكرية وثقافية وأيدولوجية، ومما يزيد من خطرها بأن الطفل لا يميز بين الحقيقة والخيال فيعمل على تطبيق ما يمارسه في اللعبة في حياته الحقيقية حتى تصبح هذه السلوكيات نمطا وعادة لدى الطفل.

فأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم في اللعبة، مما يجعل الطفل يتقمص شخصيات الألعاب وفق قيم ومبادئ الشخصية في اللعبة والتي في كثير من الأحيان لا تنسجم مع شخصية الطفل الحقيقية وقيمه، مما يؤثر على تكوين شخصية الطفل وثقافته وقيمه.

كما أن مضمون وغايات هذه الألعاب تستهدف التأثير على نفسية الطفل ليبتعد عن الواقع وينغمس في العالم الافتراضي الخيالي من خلال تعزيز التفكير الخيالي مقابل التفكير الواقعي ليظهر جليا في طريقة تعاطي الطفل مع مشكلات الحياة

بطريقة غير واقعية بل تقليدا أعمى لما يشاهده باللعبة بدون تفكير (الأنصاري، 2020).

فعند مراقبة الطفل وهو يلعب بالألعاب الالكترونية نلاحظ كيف يندمج ويتفاعل معها بكل حماس، بل ويتقلب مزاجه حسب أحداث اللعبة كأنها أمر حقيقي وواقعي، فيصرخ ويقفز ويضرب ويتفاعل جسديا ولفظيا مع كل ما يجري في اللعبة من غير أن يعي أن رد فعله قد يكون مستغربا لمن يشاهده وهو يتفاعل بجدية مع العالم الافتراضي للعبة (بوبيدي وآخرون، 2019).

5.1- العزلة الاجتماعية

ويقصد بها "خبرة غير سارة تسبب إحساسا مؤلما وغير مرغوب فيه يتعايش معه الفرد وتمثل إدراكا ذاتيا يتمثل بوجود نقص في العلاقات الاجتماعية سواء كميا حيث لا يوجد العدد الكافي من الأصحاب والأصدقاء أو نوعيا مثل نقص المحبة والألفة والتواد مع الآخرين مما يجعلهم يعانون من مصاعب مختلفة في مجالات الاندماج والمحبة والارتباط بالآخرين" (الرواجفة، 2004، ص13).

فقد أظهرت نتائج الدراسات أن الكثير من الألعاب الالكترونية تشجع النزعة الفردية، وتمجد المغامرة الفردية، والإحساس بالعظمة الذاتية، وكذلك قتل الشعور بالانتماء للجماعة (عيساني، 2010).

فإدمان الألعاب الالكترونية يحدث خللا كبيرا في علاقات الطفل الاجتماعية بشكل عام، لأنه يعتاد على النمط السريع في التعاطي مع الأحداث من حوله لذا فهو يواجه صعوبة في التعامل مع نمط الحياة الطبيعية الأقل سرعة، فيميل الطفل إلى الفتور والانعزال والانطواء فيها، ليصبح طفلا غير اجتماعي (الهدق، 2013).

ومن المظاهر الاجتماعية لتأثير إدمان الألعاب الالكترونية على الأطفال ضعف الروابط بين الوالدين وأطفالهما وبين الأخوة فيقل التواصل بينهم بل ويكاد ينعدم، ويبعد الطفل عن الأنشطة العائلية أو الأنشطة مع أقرانه كالأنشطة الثقافية أو الرياضية، وبهذا يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية وفرص تفاعله مع بيئته

وأقرانه، وذلك بسبب انعزاله ووضع نفسه في عالم اللعبة الافتراضي، فنجد الطفل يميل إلى الوحدة والانعزال وعدم الرغبة في إبداء الرأي أو التحدث عن نفسه مع أسرته (بوبيدي وآخرون، 2019).

فقد أشارت (قويدر، 2012) أن إدمان الألعاب الالكترونية تجعل الطفل أكثر ميلا للعزلة الاجتماعية والانطواء والتفاعل مع من حوله مما يؤثر سلبا على نموه فكريا وشخصيا واجتماعيا، فيميل الطفل لممارسة الألعاب الالكترونية بدل الجلوس مع أسرته ووالديه وتبادل الأحاديث والأفكار.

فالمتتبع من المربين والباحثين في الدول الغربية يلاحظ أن مشكلة تعلق الأطفال بالانترنت وبالألعاب الالكترونية وإدمانهم لها حتى أصبحوا يفضلونها عن حضن الأسرة، فقد أوضحت الدراسات ان الطفل يقضي أكثر من ثلث وقته خارج المدرسة في اللعب الالكتروني، فأحدث ذلك قطيعة بين الطفل وبين محيطه الاجتماعي، وبالتالي صنع هؤلاء الأطفال عالمهم الخاص الافتراضي، وكسروا قوانيين آبائهم ومجتمعهم، فخرجوا من ضيق القوانين والمحرمات والممنوعات إلى سعة فضاء الانترنت وعالم الألعاب الالكترونية (بعلي، 2006).

6.1- السلوك العدواني (العنف)

يشير (أندرسون وآخرون، 2007) أن معظم الألعاب الالكترونية التي يتم اللعب بها من قبل الأطفال تعتمد على التسلية بقتل المنافسين، وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون مبرر، وكل هذا سيؤدي إلى تنمية أفكار واتجاهات العنف والعدوان في عقول هؤلاء الأطفال، كما يعمل على تعليمهم طرق الاعتداء والجريمة.

أيضا من الأسباب التي تثير مستخدمي اللألعاب الالكترونية ما تمثله هذه الألعاب كمصدر لاشباع الحاجات والغرائز المكبوتة وفي هذا الصدد يذكر الدكتور حيدر الكعبي سبب إدمان الألعاب الالكترونية وخاصة العدوانية بقوله "يمكن أن نفسر سبب تفاعل الكثير مع الألعاب شديدة الدموية أوذات أجواء غريبة عن أجوائهم، حيث الإثارة والتشويق والفنتازيا، وذلك نجده يتجسد بشكل واضح جدا في الإقبال الشديد

على بعض الألعاب العدوانية حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغاير تماما لحياته الحقيقية، إذ يطلق بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة غرائزه العدوانية بلا خوف من العقاب" (الكعبي،2017).

فقد أشارت (قويدر، 2012) في دراستها أن الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوك الأطفال فيتم تصميم اللعبة لتعليم الطفل العنف، وهو غير مدرك لتأثيرها على شخصيته، فالأطفال يفضلون الألعاب الحربية والقتالية، فهم يستهلكون كل ما ينتج من ألعاب من غير تدقيق من الوالدين حول مضمون اللعبة التي تزرع العدوان والعنف في شخصية الطفل، فاللعب المستمر والذي يصل إلى حد الإدمان يجعله يتصرف بطريقة لا تتلاءم مع براءة الطفولة.

ويؤكد (الهدق، 2013) على أن أغلب البحوث التي أجريت حول علاقة العنف وإدمان الألعاب الالكترونية تؤكد على وجود علاقة طردية بين سلوك العنف لدى الأطفال وبما يمارسه أثناء لعب الألعاب الالكترونية، والتي يحتوي بعضها على القتل والاجرام، وعليه فإن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف تحفز لديهم الأفكار والسلوكيات العدوانية لدى الأطفال، فيخزن الطفل هذه المشاهد في عقله الباطن، وعندما تجد الظروف المحفزة فإنها تخرج وتظهر في سلوكه العنيف، ولذلك فإن تعليم هؤلاء الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، يقودهم لارتكاب أعمال العنف والجريمة.

كما أشارت بعض الدراسات للعلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني، حيث توصلت دراسة (الصوالحة وآخرون، 2016) إلى أن هنالك علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وأوصى الباحثون بضرورة تثقيف الآباء والأمهات بمخاطر الألعاب العنيفة على طفل الروضة وتأثيرها على سلوكه.

فقد أورد (بوبيدي وآخرون، 2019) أن بعض الدراسات أشارت إلى أن المعلمين يرون أن هناك رابط بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي لدى الطلاب، كما أن أولياء الأمور يرون أن أطفالهم يتعلمون العنف من خلال الألعاب الالكترونية وتفاعلهم مع اللعبة بشكل كبير أدى لتأثر سلوك أطفالهم وأصبحوا أكثر ميلا للسلوك العدواني.

كما أكد (عثمان، 2018) أن الألعاب الالكترونية تؤدي لتغييرات سلوكية عند الطفل أبرزها التمرد، وعدم سماع الإرشادات والتوجيهات الصادرة من الوالدين، كما تبث في الأطفال روح التنافسية الشديدة والعدوان بين الأخوة والأقران.

فالألعاب الالكترونية تؤثر كثيرا سواء على الأطفال أو المراهقين من خلال توليد نزعة الجبن وتقوية دافعيتهم لتوليد مشاعر العنف والعدوان وتأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس الأطفال فنلاحظ أن ردة فعل هؤلاء الأطفال على المشكلات والمواقف التي تواجههم عادة ما تتصف بالعدوانية والعنف، فقد أثبتت الكثير من الدراسات العلاقة بين ما يشاهده ويمارسه الطفل من العنف في الألعاب الالكترونية وبين سلوكه العنيف (الأنصاري، 2020).

7.1- تسليع القيم وتشويهها

تركز الألعاب الالكترونية على تسليع القيم الانسانية العالمية المعقدة مما يؤدي إلى تشكيل قيم "اقتصاد التجربة"، وهو المفهوم الذي يشير إلى عالم تسليع القيم الثقافية والروحية، بهدف جعل حياة الانسان وخبراته سلعة يمكن المتاجرة بها، ولتحقيق هذا الهدف تعمل الألعاب الالكترونية للوصول إلى سيادة قيم اقتصاد التسلية والخيال واللعب والخبرات اليومية بكافة تفاصيلها، وفي نفس الوقت يتم تغييب القيم من محتوى هذه الألعاب (المربط، 2020).

كما تعمل الألعاب الالكترونية في أغلبها على اختزال النجاح في الارتقاء في سلم اللعبة حسب الصعوبة، مما يشجع على تغليب قيم المنافع الشخصية والأنانية والتنافس الشديد والعدائية والعنف مقابل قيم المعرفة والعلم والتعاون والتضامن والتسامح والتعايش (عيساني، 2010).

كما أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي إلى تشويه القيم الأخلاقية للطفل من خلال مشاهدة الطفل لأنماط اجتماعية مخالفة للنمط الاجتماعي ذي المعايير الأخلاقية الثابتة كمشاهدة الطفل لأحداث الضرب والتعدي والجريمة، كما يشاهد ثقافات غريبة ودخيلة على مجتمعه (بوبيدي وآخرون، 2019).

فقد أشاردت دراسة (الأنصاري، 2020) إلى أن إدمان الطفل للألعاب الالكترونية يؤدي لتقديم قدوات ونماذج غير جيدة للطفل، كما يسبب إشغال الطفل عن أداء العبادات والطاعات، مع ملاحظة زيادة سلوكه العدواني مع الآخرين.

فقد أشار (ليكوفان، 2009) لتأثير الألعاب الالكترونية على ثقافة الطفل ومعتقداته والتي تعمل على تشكيل قيمه فأوضح أن تأثير ما يشاهده الطفل من ثقافات وبيئات دخيلة على المجتمع العربي مثل السب والشتم ولعب القمار والميسر والصور الخليعة والمشاهد الجنسية، ومع مرور الوقت يألفها الطفل ويراها أمرا عاديا لا يخالف قيمه ولا يستنكره.

8.1- التنمر الالكتروني

عرف كلير (2020) في موقع اليونسيف بالعربي التنمر الالكتروني بأنه "تنمر باستخدام التقنيات الرقمية، ويمكن أن يحدث على وسائل التواصل الاجتماعي ومنصات المراسلة ومنصات الألعاب والهواتف المحمولة، وهو سلوك متكرر يهدف إلى إخافة أو استفزاز المستهدفين به أو تشويه سمعتهم"

فالطفل الذي يتعرض للتنمر الالكتروني يكون أكثر عرضة للاضطرابات الانفعالية والسلوكية والتي تظهر في أعراض القلق والاكتئاب، والانطوائية والانعزالية،

كما أنهم يفتقرون لمهارات التواصل الاجتماعي، وقد يصل الأمر إلى حد الانتحار، فالمتنمر عليه ينتهي إما أن يكون شخصية انهزامية أو أن يتحول من دور الضحية إلى الجاني (متنمر) على الآخرين (المكانين وآخرون، 2017).

فضحية التنمر الالكتروني يصبح خائفا يشعر بأنه معرض للتعدي عليه في كل مكان حتى داخل منزله، ولا يمكنه أن يتحكم في الأمر، حتى أنه يمتنع عن الإفصاح عن مشكلته أو حتى التعامل معها، ومن آثارها على شخصية الطفل أنه يشعر بتدني احترام الذات، وقد يتطور الأمر لمشكلات صحية، وتأثير سلبي على التحصيل الدراسي للطفل، فقد تمتد آثار التنمر على الطفل في عدة جوانب منها الجانب العقلي والنفسي وذلك من خلال الشعور بالضيق والحرج والغضب والخجل وقلة التركيز وفقدان الاهتمام بالأشياء التي يحبها، ومن الجانب الجسدي شعوره بألم الصداع والمعدة (كلير، 2020).

فقد حذر الكثير من الأخصائيين النفسين والاجتماعيين والتربويين من مخاطر إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بتعرض الطفل للتنمر الالكتروني مما يسهم في نشر الكراهية والتمييز والعنف بين الأطفال، فقد أوضحت مجموعة من الدراسات والوقائع والأخبار الصحفية مدى انتشار ظاهرة التنمر الالكتروني على الأطفال ووقوع عدد كبير منهم ضحية لها مما أودى بالكثير منهم إلى الانتحار، وقد يكون الطفل (المتنمر) هو ضحية تنمر سابقا، وقد أوضح مجموعة من التربويين والنفسيين أن لعبة "الببجي" على سبيل المثال لا الحصر أدت إلى ازدياد ظاهرة التنمر بين طلاب المدارس (قويدر، 2020).

2 - الطريقة والأدوات:

المنهج: أستخدم الباحثون منهج تحليل المضمون والمحتوى للكتب والبحوث التي تناولت موضوع إدمان الألعاب الالكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية على الأطفال.

المجتمع: الأطفال في مرحلة الطفولة (المبكرة – المتوسطة– المتأخرة).

المتغيرات

المتغير المستقل: إدمان الألعاب الالكترونية.

المتغير التابع: الجوانب النفسية والاجتماعية للأطفال.

3- النتائج ومناقشتها:

سؤال المقال "ما تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على الجانب النفسي والاجتماعي للطفل؟"

وللإجابة على هذا السؤال نستخلص أن إدمان الألعاب الالكترونية له تأثير سلبي كبير على الطفل من الناحيتين النفسية والاجتماعية تتمثل في التالي:

- سيطرة الأفكار السلبية على الطفل، وتتفق مع ما توصل له (المريط،2020) بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على معارف وأفكار الطفل وتشويهها وقلب الحقائق لديه، كما وتنمي لدى الطفل أفار سلبية سوداوية.

- التوحد مع شخصيات اللعبة، ويتفق هذا الاستنتاج مع ما أورده ألبير بندورا في نظريته التعلم والإدراك الاجتماعي بأن الطفل يقلد ما يراه ويتأثر بالنموذج الرمزي المتمثل في شخصيات اللعبة، مما يؤدي لتقمصه لها، وأيضا أشارت نتائج دراسة (قويدر، 2012) إلى أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، كما وأظهرت دراسة (بوقادوم وبركة، 2019) أن أغلب الأطفال تستهويهم شخصيات وبطل اللعبة لأنهما العنصران المهمان والمميزان اللذان يصنعان الإثارة والحماس والمتعة، حيث يعتبرونهما رمزا للشجاعة والتفوق والتحدي، وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهم فيجعلوهم مثلهم الأعلى ويطمحون إلى أن يكونوا مثلهم، كما وأشارت نتائج دراسة

(مشري،2017) أن أغلب التلاميذ يقلدون أبطال الألعاب الالكترونية في الحركات والسلوك.

– العزلة الاجتماعية عن محيطه الأسري والاجتماعي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (الزيودي،2015) والتي أشارت أن الألعاب الالكترونية وإدمانها تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال من وجهة نظر الأهالي، وكذلك دراسة (باسم وعبدالرحمن، 2017) أشارت بأن الألعاب الالكترونية تبعد الطفل عن والديه وإخوته، وكذلك فإن (احمد،2020) أشار إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال أدى لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء

– العنف والسلوك العدواني، وهذا ما أكدته النظرية السلوكية بأن التقليد أو المحاكاة أساس لتعلم السلوك عند الأطفال، وأنهم يميلون إلى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلاله، كما تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الصوالحة وآخرون، 2016) والتي أوضحت وجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، كما تتفق أيضا مع دراسة (قويدر، 2012) والتي أظهرت أن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لها، كما أن دراسة (سميحة،2017) أشارت أن هناك علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، وكذلك دراسة (باسم وعبدالرحمن، 2017) توصلت إلى أن الطفل يصبح عصبيا عند تركه الهاتف، وتزداد عند الطفل سلوكيات العنف والقسوة، كما ويتمرد الطفل ولا يستمع للإرشادات.

– تسليع القيم الدينية والاجتماعية، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (الأنصاري، 2020) والتي أوضحت وجود علاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات، وأيضا دراسة (سميحة،2017) أظهرت أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها،

وتؤدي بحسب مفهوم" روبير ميرتون "وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبطة بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق، وهذا ما أشارت له دراسة (الزيودي،2015) بأن الأهالي أبدوا قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

– التنمر الالكتروني، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت له دراسة (قويدر،2020) بأن هناك علاقة طردية بين إدمان الألعاب الالكترونية والتنمر الالكتروني لدى الأطفال، كما ويتفق معه (المريط،2020) بأن الاطفال المدمنين على الالعاب الالكترونية أكثر عرضة من غيرهم للعنف والتنمر والجرائم عبر الانترنت.

4-الخلاصة:

يستخلص الباحثون في نهاية المقال أن الألعاب الالكترونية أصبحت في كل منزل وفي أيدي أطفالنا منذ نعومة أظافرهم، ونحن في عالم منفتح وعلى مشارف الثورة الصناعية الرابعة فلا يمكننا كمربين أن نبعد التكنولوجيا والالكترونيات عن أبناءنا، لذا وجب توعية الآباء والأمهات بالطريقة السليمة للتعامل مع الألعاب الالكترونية والاستفادة من مميزاتها وإيجابياتها، مع الانتباه لأطفالهم وعدم جعل تعاملهم مع هذه الألعاب مفتوحا بلا قوانين ولا رقابة لأنها صممت بطريقة تشجع مستخدميها على الاستعمال المتواصل والهوس باللعبة حتى يصل الطفل لمرحلة إدمانها، ويعد مؤشرا خطيرا بأن هناك عوامل متعلقة بالبيت والأسرة والمدرسة لا تؤدي دورها كما يجب مما جعل هذا الطفل ينعزل لعالم افتراضي تاركا التفاعل في الحياة الواقعية.

وقد أورد هذا المقال مجموعة من الآثار النفسية والاجتماعية الخطيرة والتي تؤثر سلبا على الطفل وعلى نموه النفسي والاجتماعي السليم، والتي تظهر في مرحلة الطفولة وقد تستمر آثارها للمراحل اللاحقة من حياته في المراهقة، وتتمثل هذه الآثار في سيطرة الأفكار السلبية على الطفل، وتوحده مع شخصيات اللعبة، مما يؤدي إلى

العزلة الاجتماعية عن محيطه الأسري والاجتماعي، ليمتد خطرها إلى ظهور العنف والسلوك العدواني في تعامله مع المحيطين به، كما أنها تؤدي إلى تسليع القيم الدينية والاجتماعية، وتعرض الطفل لمخاطر التنمر الالكتروني.

وفي نهاية المقال يوصي الباحثون بأن تجرى مجموعة من البحوث والدراسات حول ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية في الوطن العربي، وما مدى انتشار هذه الظاهرة بين أطفالنا، مع تحديد العوامل الأسرية والتربوية والتعليمية والمجتمعية التي تؤدي لانتقال الطفل من اللعب المقنن المرتبط بأهداف محددة حتى وصوله لدرجة الادمان، وما الآثار السلبية الظاهرة على الأطفال المدمنين للألعاب الالكترونية كما يلاحظها الآباء والأمهات والمعلمون وكل من يتعامل مع الطفل، كما نوصي بتقديم برامج ارشادية نفسية واجتماعية للأطفال المدمنين على الألعاب الالكترونية وأسرهم.

- الإحالات والمراجع:

آرثر، آسا بيرغر (2012). *وسائل الاعلام والمجتمع: دراسة نقدية*، ترجمة: صالح خليل أبوأصبع. سلسلة عالم المعرفة، العدد386.

الأنصاري، رفيدة عدنان (2020). الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل في الثقافات الانسانية*، 10 (1)، 301-332.

باسم، أسماء وعبدالرحمن، إيمان (2017). *التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات. بحث تخرج غير منشور، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.*

بعلي، أحمد (2006). *الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد*. الأردن: دار الهدى.

بوبيدي، لامية وتركي، أسماء وعدائكة، سامية (2019). تأثيرات الادمان على الألعاب الالكترونية على التوافق النفسي للأطفال. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*، جامعة الشهيد حمه لخضر، 29، 7-18.

بوقادوم، وردة وبركة، فايزة (2019). *أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر.

الخوالدة، محمد محمود (2007). *اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالاته التربوية في انماء شخصياتهم*. عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر.

الرواجفة، عبد الله علي (2004).*أثر برنامج إرشادي في تخفيض الشعور بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول في المرحلة الثانوية في الأردن*. أطروحة دكتوراه كلية التربية، ابن رشد ابن، جامعة بغداد.

الزيودي، ماجد محمد (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الألعاب الالكترونية كما يراها معلموو أولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، 10 (1)، 15-31.

سميحة، برتيمة (2017). *الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر، الجزائر.

أحمد، سامح (2020). الألعاب الالكترونية وتداعياتها أثناء جائحة كوفيد19: انتشارها ومخاطرها. بحث منشور في الكتاب الصادر عن المؤتمر الدولي العلمي للألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل في ظل جائحة كورنا، برلين- ألمانيا-7،8-6-2020.

الشحروري، مها والريماوي، محمد عودة (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى الأطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*، 38 (2)، 637-649.

الصوافية، جوخة وعبدالرحمن، أسماء (2017). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)- Malaysia.* 3 (5)،245-252.

الصوالحة، علي سليمان والعويمر، يسرى راشد والعليمات، علي مصطفي (2017). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى اطفال الروضة، *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، فلسطين. 4 (16). 177-196.

عثمان، أماني خميس (2018). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال المرحلة الابتدائية. *المجلة العلمية لكلية التربية*، جامعة أسيوط، 34 (1)، 126-160.

العناني، حنان (2007). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية*. عمان: دار الفكر.

العيساني، رحيمة الطيب (2010). *العولمة الاعلامية وآثارها على مشاهدي الفضائيات الأجنبية*. الأردن: دار الكتب الحديث.

الغامدي، عبدالرحمن (2011). *تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، السعودية.

قويدر، مصطفي حاج (2020). *الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال*. بحث منشور في الكتاب الصادر عن المؤتمر الدولي العلمي للألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل في ظل جائحة كورنا، برلين- ألمانيا-7،8-6-2020.

قويد، مريم (2012). *أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر 3، الجزائر.

الكعبي، حيدر محمد (2017). *الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي*. المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، العراق- النجف. من الموقع https://www.iicss.iq/?id=2796 تاريخ 17-12-2020

كلير، ماكفيير (2020). *التنمر الالكتروني: ما هو وكيف يمكن إيقافه*. مقال منشور في موقع اليونسيف بتاريخ 2020/2/11. من الموقع https://www.unicef.org/ar بتاريخ 2021/1/22

ليكوفان، شفيق (2009). *الأثر السوسيوثقافي للأنترنت على الطفل الجزائري*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر.

المربط، مصطفي (2020). *الألعاب الالكترونية والطفل*. بحث منشور في الكتاب الصادر عن المؤتمر الدولي العلمي للألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل في ظل جائحة كورنا، برلين- ألمانيا-7،8-6-2020.

منظمة الصحة العالمية (2021). الموقع الرسمي للمنظمة بتاريخ 2021/1/5 https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar/

محرم، مصطفي (2010). *الدراما والتلفزيون، سلسلة الفنون*. القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

مشري، اميرة (2017). *أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.* رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.

المكانين، هشام ونجاتي، أحمد والحياري، غالب (2017). التنمر الالكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقاء. *مجلة الدراسات التربوية والنفسية*، جامعة السلطان قابوس، 12 (1)، 181-192.

المريط، مصطفي (2020). *الألعاب الالكترونية والطفل.* بحث منشور في الكتاب الصادر عن المؤتمر الدولي العلمي للألعاب الالكترونية وأثرها على الطفل في ظل جائحة كورنا، برلين- ألمانيا-7،8-6-2020.

الهدق، عبدالله (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد 138. من الموقع الالكتروني بتاريخ 2021/1/22. https://arabci.org/Articles?id=11506

المراجع الأجنبية

Anderson, C.A., Gentile, D.A., and Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research and public policy*. New York: Oxford University Press.

الدور التربوى لمؤسسات التربية والتعليم في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية□

The Educational Role of The Institutions of Education in The Face of Addiction to Electronic Games

محمود عمر أحمد عيد[1]، حسنية حسين عبد الرحمن عويس[2]
[1]جامعة الفيوم (مصر)، moe00@fayoum.edu.eg
[2]جامعة الفيوم (مصر)، hha02@fayoum.edu.eg

ملخص: أصبحت الألعاب الإلكترونية بالنسبة للأطفال والمراهقين هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي، تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، ويطلق لفظ ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب؛ ولقد صاحب ذلك إدمان الهواتف الذكية؛ والذى يُعرَّف بأنه حالة تؤثر على الحياة اليومية للمستخدمين، وتحفز الخصائص السريرية مثل فقدان الانتباه والتسامح والسيطرة ؛ اضطرابات المزاج؛ وأعراض الانسحاب؛ وبالتالي هدفت هذه الورقة البحثية إلى تعرف الدوافع الكامنة وراء إدمان الألعاب الإلكترونية، الوقوف على الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، وأخيراً التوصل إلى إجراءات مقترحة لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية مثل: توجيه أولياء الأمور والفضاء الأسري بصورة عامة بخطورة الممارسة الشبابية الحرة للعبة الإلكترونية، ونشر أسماء المواقع التي تُقدم العون للأسر حتى تتمكن من فهم طبيعة إدمان الألعاب الإلكترونية، وتوعية الأسر أيضاً بضرورة متابعة الألعاب التي يمارسها أبنائهم من الأطفال، وإنشاء مواقع وصفحات رسمية على شبكات التواصل الاجتماعي خاصة بالإرشاد النفسي والدعم الاجتماعي.

الكلمات المفتاحية: ألعاب إلكترونية؛ أطفال؛ إدمان؛ انسحاب.

Abstract: For children and adolescents, electronic games have become a hobby that occupies most of their time. It attracts them with drawings, colors, imagination and adventures because of the strong audio-visual effects they have. The term video games, electronic games or computer games is called; This was accompanied by smartphone addiction; Which is defined as a condition that affects the daily lives of users, and induces clinical characteristics such as loss of attention, tolerance and control; mood disorders; withdrawal symptoms; Thus, this research paper aimed to identify the motives behind the addiction of electronic games, to identify the negative effects of addiction to electronic games, and finally to come up with proposed measures to confront the addiction of electronic games, such as: directing parents and family space in general about the danger of free youth practice of electronic games, and publishing the names of sites Which provides assistance to families so that they can understand the nature of addiction to electronic games, and also educate families about the need to follow up on the games played by their children, and establish official sites and pages on social networks for psychological counseling and social support.

Keywords: Electronic Games; Children; Addiction; Withdrawal.

المقدمة

أدى التطور التكنولوجى الذى يشهده عالمنا المعاصر إلى حرص الأسر على توفير الأجهزة المحمولة لأبنائهم فضلاً عن أجهزة الحاسوب وألعاب الليزر والألعاب الإلكترونية دون أن تعلم أن الإسراف في استخدام هذه الوسائل قد يسلب أطفالهم من التفاعل مع المحيط الخارجى؛ فقد أضحوا لا يتجاوبون مع من يتحدث إليهم.

كما يقضي المراهقون في الوقت الحاضر الكثير من وقتهم على هواتفهم الذكية. يستخدمونها لممارسة الألعاب ومشاهدة مقاطع الفيديو وتصفح الإنترنت والتحقق من الإخطارات من مواقع الشبكات الاجتماعية (SNS). نتيجة لذلك، يجد مستخدمو الهواتف الذكية صعوبة في الامتناع عن استخدام هواتفهم الذكية.

إن قضاء الوقت على الكمبيوتر– بالنسبة لكثير من المراهقين– يعني الاستخدام المفرط للإنترنت وممارسة ألعاب الفيديو عبر الإنترنت. وقد قدرت شركة

الأبحاث التجارية بأن سوق الألعاب الألكترونية في الصين قد بلغت قيمتها 12 مليار دولار؛ وذلك في عام 2013. (Sachdeva & Verma, R. , 2015, p. 2) علاوة على ذلك، أنهم عندما يكونون بعيدين عن هواتفهم الذكية، فإنهم يعانون من القلق. تُدعى هذه الظاهرة برهاب النوم (NO MObile PHOne phoBIA)، وهي تشير إلى القلق الذي يشعر به المرء عندما يفقد أو يبتعد عن هاتفه الذكي والخوف الناتج عن عدم القدرة على استخدام الهاتف الذكي. يعتبر رهابًا حديثًا للعصر الرقمي، ويرتبط بالاستخدام الإشكالي لتقنيات الهاتف المحمول ومشاكل الإدمان. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, pp. 1, 2)

وحيث أصبح الهاتف الذكي جزءًا أساسيًا من الحياة اليومية؛ فقد أظهرت الأبحاث أن بعض الأشخاص يصبحون مرتبطين جدًا بأجهزتهم لدرجة أنهم يعانون من قلق الانفصال عندما لا يكون معهم. يمكن للجهاز أيضًا أن يكون مريحًا في أوقات التوتر، مما يوفر تأثير "غطاء الأمان" حيث يتم خفض الاستجابة السلبية الأولية لعامل الضغط بطريقة مماثلة تحدث مع الأطفال وجسم مريح مثل البطانية .(Panova, T. & Carbonell, X. 2018, p. 252)

وقد لوحظ في السنوات الأخيرة انتشار محلات بيع الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب اهتمام من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي، تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامر لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، ويطلق لفظ ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب (Video Games)على الألعاب المبرمجة بواسطة الكمبيوتر والتي يمكن أن تعمل على أجهزة خالصة يتم توصيلها بالتلفاز، أو أجهزة محمولة أو على الكمبيوتر أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفي (سهير إبراهيم عيد ميهوب، 2013، 3)

إن الزيادة السريعة في ملكية الهواتف الذكية حول العالم وتحديداً في آسيا واضحة للعيان. الفلبين هي "سوق الهواتف الذكية الأسرع نموًا في جنوب شرق آسيا"، ويشكل المراهقون والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 16 و24 عامًا "أكبر شريحة" من مالكي الهواتف الذكية في البلاد. يستخدمون هذه الأجهزة للمشاركة في الأنشطة عبر الإنترنت (على سبيل المثال، الوصول إلى خدمات الشبكات الاجتماعية، وإرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني، والدردشة مع الآخرين، والبحث عن المعلومات، ومشاهدة مقاطع الفيديو وتنزيلها وتحميلها). وبالتالي، تم تصنيف الفلبين على أنها "عاصمة وسائل الإعلام الاجتماعية في العالم"؛ حيث بلغ معدل انتشار إدمان الهواتف الذكية (62.6٪). (Buctot, D. B. ; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2)

وتعد الألعاب الإلكترونية من الأشكال الترفيهية التي استطاعت أن تشغل حيزاً مهماً من أوقات الفراغ لدى الأطفال في كل أنحاء العالم، وقد يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية تجمع بين أكثر من شكل للترفيه مما يجعلها تلبى مختلف الأذواق، فهناك ألعاب الخطط الاستراتيجية وألعاب الذكاء، وألعاب تعليمية، وغيرها من الأشكال المختلفة من الألعاب. (إيمان محمد إبراهيم أحمد، 2015، 179).

نظرًا لأن استخدام الهواتف الذكية أكثر شيوعًا بين الشباب، فهم بشكل عام أكثر عرضة للتأثيرات السلبية للاستخدام المفرط، ويُنظر إلى إدمان الهواتف الذكية على أنه عامل خطر كبير بشكل خاص بالنسبة للشباب. (Celikkalp, U.; Bilgic, S.;Temel, M. & Varol, G. , 2020, pp. 1, 2) والسؤال الذي يطرح نفسه الآن هو: ما هي الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية ؟، وهوما سيتم التعرف عليه من خلال المحور التالي:

1- الدوافع الكامنة وراء إدمان الألعاب الإلكترونية:

في القرن الحادي والعشرين، يقضي عدد كبير ومتزايد من الشباب والمراهقين جزءًا كبيرًا من وقتهم في استخدام الهواتف المحمولة والاستمتاع بها. ومع ذلك، فقد تم تسليط الضوء في الدراسات الحديثة على أن الإفراط في استخدام الهواتف الذكية قد يؤدي إلى إدمان الهواتف الذكية وقد يكون بالفعل مشكلة صحية عامة على قدم المساواة مع الكحول والتدخين وإدمان المخدرات.

وتتضمن الأعراض الخمسة التالية لإدمان الهواتف الذكية ما يلى: تجاهل لعواقبه الضارة، والانشغال باستخدام الهاتف الذكي، وعدم القدرة على التحكم في حاجة المرء لاستخدام هاتفه الذكي، وانخفاض الإنتاجية، والشعور بالقلق. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2)

بدون استكشاف الدوافع الكامنة وراء زيادة استخدام الهاتف الذكي، لا يمكن تصنيف عواقبه على أنها مؤشر على وجود اضطراب. بالنسبة للبعض، قد يعني الاستخدام العالي للجهاز أن تكون أكثر نشاطًا في العمل أو زيادة الدائرة الاجتماعية للفرد. يمكن أن تكون زيادة الوقت على الهاتف الذكي وسلوك الرسائل الأعلى مؤشرات على استخدام إشكالي أوقد تشير إلى ترقية في العمل، أو أصدقاء جدد، وما إلى ذلك. لذلك، من الضروري إجراء تحليل أعمق للدوافع والإشباع المرتبط بالسلوك. (Panova, T. & Carbonell, X., 2018, p. 254)، ومن الدوافع الكامنة وراء إدمان الألعاب الإلكترونية؛ ما يلى:

- يرتبط إدمان الهواتف الذكية بالخوف من التقييم السلبي والإيجابي والقلق الاجتماعي؛ لأن الأشخاص الذين يخشون التقييم يميلون إلى تجنب "التفاعل في الحياة الواقعية" والهروب من الموقف "المسبب للقلق" من خلال البحث عن الراحة من خلال استخدام الهواتف الذكية. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 3)

- نمط المعيشة الحديث، وإهمال الوالدين وانشغالهم بالعمل أو بالمناسبات الاجتماعية ورغبتهم في تجنب إصدار الأصوات المزعجة في المنزل يشجع الأبناء على ممارسة الألعاب الإلكترونية (COLE & GRIFFITHS, 2007)

- كما أن السياق الاجتماعي والثقافي له تأثير مهم على سبب وكيفية حدوث سلوكيات معينة في الهواتف الذكية، وبالتالي يجب أخذها في الاعتبار عند دراسة الاستخدام الإشكالي. يجب أيضًا مراعاة السياقات المهنية والاجتماعية والأكاديمية عند دراسة سلوك الهاتف الذكي الإشكالي، لأن الكثير من استخدام الهواتف الذكية يعتمد على المتطلبات المهنية أو الاجتماعية أو الأكاديمية؛ فمثلاً تجعل الأعراف الثقافية في بعض المجتمعات الآسيوية من الصعب على الناس إيجاد الوقت والفرصة للاختلاط بحرية مع بعضهم البعض وأن يكونوا على طبيعتهم، مما يساهم بدوره في الاستخدام العالي للأجهزة المحمولة الشخصية (Panova, T., & Carbonell, X., 2018, p. 253).

- أن أساس المشكلة يتمثل في عدم وجود خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب 'كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته' فهي تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه(عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013، 203- 204)

- كان **الاندفاع** هو المتغير الذي كان له أكبر تأثير على الاستخدام المفرط للهواتف الذكية، واعتبر الاندفاع تأثيرًا كبيرًا على التدخلات للحد من الاستخدام المفرط للهواتف الذكية.(Lee, H., & Kim, J., 2018, p. 96).

- عندما يعاني المراهقون من الإجهاد، فإنهم يميلون إلى اللجوء إلى ممارسات نمط الحياة غير الصحية مثل تعاطي الكحول والتبغ وإدمان الإنترنت وبالتالي الألعاب الإلكترونية؛ مما قد يؤدي إلى أنماط نوم غير منتظمة. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H., 2020, p. 3)

- توجد علاقة هامة بين مستوى أعراض نقص الانتباه المصحوب بالنشاط الحركي الزائد وشدة إدمان الأنترنت؛ فقد يكونا أحد عوامل الخطر الهامة لإدمان كل من الأنترنت والألعاب الالكترونية (Yoo, et al., 2004, p. 487)

يتبين مما سبق تعدد الدوافع الكامنة وراء إدمان الألعاب الإلكترونية؛ الأمر الذى يجب أخذه في الحسبان عند تطبيق الإجراءات المناسبة لمواجهة تلك الظاهرة؛ إذ أنه من الأفضل أن نستأصل البعوض على أن نعمل على علاج الملاريا الناتجة عنه وبالمثل فمن الأفضل أن نوفر الظروف الملائمة للنمو الانفعالي السوي السليم عن الاهتمام بعلاج العصاب النفسي.

2- الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية:

نظرًا لأن المشكلات المرتبطة بإدمان الهواتف الذكية والإنترنت لدى الطلاب الحاليين تهدد كلاً من حاضر المجتمع ومستقبله، فإن فحص الموقف وتحديد المشكلات الناتجة أمر مهم، ومن الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية؛ ما يلى:

المتابعين لألعاب الكمبيوتر يُظهرون قلقاً اجتماعياً أكثر من أولئك الذين يمارسون هذه الألعاب بنسبة أقل، كما أن الممارسة المتكررة لألعاب الكمبيوتر تؤثر على اكتساب المهارات الاجتماعية خلال فترة الطفولة والمراهقة (Griffiths, M. D, 2010) ؛ حيث أن الابتعاد عن الجهاز حالة مرهقة للكثيرين بسبب الوعي بأن جهات الاتصال الخاصة بهم، الشخصية والمهنية، ستتشعر بالاستياء و/ أو الإساءة للتجاهل. لذلك، فإن رد فعل الإجهاد عند فقدان هذه الأداة المهمة ليس غير طبيعي. من المهم أيضًا ملاحظة أن الهواتف الذكية غالبًا ما تكون باهظة الثمن وتحتوي على معلومات شخصية حساسة؛ لذلك، قد يكون عامل الضغط الأساسي أثناء غيابهم هو الخوف من أن الجهاز يمكن أن يقع في الأيدي الخطأ أو يتلف أو يُسرق، وهي ردود فعل طبيعية عند النظر إليها في السياق (Panova, T. & Carbonell, X., 2018, p. 254)

انخفاض الأداء الأكاديمي: يؤدى استعمال الألعاب الالكترونية إلى تراجع النتائج في المهارات الأساسية كالكتابة والقراءة (Weis & Cerankosky, B. C. , 2010) ؛ فقد ارتبط الاستخدام المفرط للهواتف الذكية مع انخفاض الأداء الأكاديمي. علاوة على ذلك، وجدت دراسات متعددة أن استخدام الهواتف في بيئة الفصل الدراسي غير مقبول، مما يشتت انتباه المستخدم والآخرين الذين يتشاركون نفس البيئة، وسببًا للشكاوى. (Celikkalp, U.; Bilgic, S.; Temel, M. & Varol, G. , 2020, p. 5)

العواقب الجسدية الضارة: تتمثل العواقب الجسدية في التهاب الأوتار الخفيف، والمعاناة من الدوار أو عدم وضوح الرؤية أو الألم في الرسغين أوفي مؤخرة العنق والحوادث الحضرية من الأشخاص الذين يتحدثون/ يرسلون الرسائل النصية أثناء المشي (Panova, T. & Carbonell, X., 2018, p. 254)، كما ينخرط الأطفال الذين يستخدمون الهواتف الذكية بكثافة في ممارسات نمط الحياة غير المرغوب فيها ذات الصلة بالصحة (على سبيل المثال، فترات النوم الأقصر، وتكرار المشاركة في التمارين المنتظمة) مقارنة بنظرائهم من مستخدمي الهواتف الذكية المعتدلين. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2)

الأنطواء وعزل الشخص عن التعامل مع عالم الواقع: فيفتقد الفرد إلى اكتساب المهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين، والتسامح معهم؛ الأمر الذي يؤدى إلى جعله منطويا على ذاته (عبد الناصر راضي محمد، 2015،339) حيث تؤثر سلوكيات إدمان الطلاب على الهواتف الذكية سلبًا على قدراتهم في التواصل والحياة الاجتماعية والأداء الأكاديمي. (Celikkalp, U.; Bilgic, S.; Temel, M.& Varol, G., 2020, p.1). فهي على خلاف الألعاب الشعبية التي تُعلم المهارات والأدوار الاجتماعية التي سيتولاها مستقبلاً "أب، أم، معلم،.... وخلافه"، ومن ثم تتسم بالتواصل المباشر بين الأقران، وقد تبين في هذا السياق أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الفرد إلى خلل في العلاقات الاجتماعية تجعله يواجه

صعوبة كبيرة في التفاعل مع الآخرين، مما يعرض الفرد إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المنزل أو خارجه (سهير إبراهيم عيد ميهوب، 3،2013)

التسرب من المدارس: كما أن إدمان اللعب له تأثير كبير على تسرب الطلاب من المدارس الثانوية وأيضاً له علاقة باضطراب السلوك، فضلاً عن التأثير على الرفاهية، والاكتئاب (LIU, 2014, p. 80). كما أن استخدام الهاتف الذكي له العديد من الآثار السلبية على نمط حياة الشخص (على سبيل المثال، زيادة استهلاك الوجبات السريعة، وزيادة الوزن، وانخفاض مستويات المشاركة في التمارين الرياضية، وعدد ساعات نوم أقل). (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H., 2020, p. 2)

فقدان السيطرة: ومن عناصر فقدان السيطرة هي "أحاول قضاء وقت أقل على الهاتف الذكي، لكن الجهود كانت بلا جدوى"؛ "فشلت في السيطرة على الدافع لاستخدام الهاتف الذكي"؛ و"أجد نفسي منخرطًا على الهاتف المحمول لفترات أطول من الوقت المقصود. (Panova, T. & Carbonell, X., 2018, p. 255)

العنف: حيث أن أغلب هذه الألعاب هي عن العنف، وأن درجة العنف فيها تؤدي نسبة 50% منها إلى الوفاة أو الإصابة الخطيرة. وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك؛ حيث تجعل مستخدميها أقل عناية وعطفا على الآخرين (مأرب محمد المولي ولميعه محمود العبيدي، 2012، صفحة 612، 613). إن تعرض الأطفال للكثير من مشاهد العنف، يولد لديهم شعور اللامبالاة ويقلل من الشعور بالحساسية نحو التدمير والقتل مما يشوه فطرة الفرد الأساسية القائمة على الرحمة والتعاطف، فضلاً عن تنميتها لعدم الاكتراث لما قد يُصيب من حولهم من أذى. (Groves, C. L.; Anderson, C. A.; Taking, R. & Depi, 2015, p. 12)

خفض النشاط البدني، وزيادة الوزن والسمنة: الأمر الذى تبين من إحدى الدراسات من أن الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في تلك الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع)؛ مما أدى إلى زيادة الوزن (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013،ص 176، 177)؛ مما يؤكد أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية وإيجابية بين استخدام الهاتف الذكي ونمط الحياة غير الصحي. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2)، قد قدرت جمعية السمنة الأمريكية أن 16٪ من الأطفال في أمريكا يعانون من البدانة، هذا وقد عزت الجمعية نفسها الأسباب لعدد من العوامل منها إمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية. (عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، 2013،176، 177). كما تبين أن الأطفال الأصغر سنًا من مستخدمي الهواتف الذكية من المرجح أن يستهلكوا كميات أكبر من الآيس كريم والبسكويت والمشروبات الغازية أكثر من المستخدمين المعتدلين (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2)

الخوض في ألعاب القمار على الأنترنت؛ حيث يجد المستخدمون أنفسهم محاصرون بالإثارة التي تدفعهم إلى تجربة القمار على الأنترنت؛ إذ أنها لا تتطلب منهم الكشف عن هويتهم أو أعمارهم مما يؤدى إلى زيادة جاذبيتها لهم (سلطان عائض مفرح العصيمي، 2010،34، 35)، وبالتالي التأثير السلبى على التحصيل الدراسي؛ فقد تحل محل أنشطة ما بعد المدرسة التي لها قيمة تعليمية فضلاً عن أنها قد تتداخل مع تطوير مهارات القراءة والكتابة لدى بعض الأطفال (Cummings & Vandewater, E. A. , 2007)

التأثير السلبى على التحصيل الدراسي؛ فقد وجد في الألعاب التي تصاحبها الموسيقى أن هناك تأثيرا سلبيا للموسيقى علي أداء مستخدميها فهي تشوش على تركيزهم وتضعف من أدائهم (مأرب محمد المولي ولميعه محمود العبيدي، 2012،ص 612، 613). فقد وٌجد أن المراهقين الذين يعانون من مستويات عالية

من إدمان الهواتف الذكية يتخطون وجباتهم بشكل متكرر، ويأكلون وجباتهم بشكل أسرع، ويستهلكون كميات أقل من الخضروات مقارنة بنظرائهم الذين لديهم مستويات أقل من إدمان الهواتف. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H. , 2020, p. 2) وقد توصلت نتائج إحدى الدراسات في أمريكا إلى أن استعمال الألعاب الألكترونية أدى إلى تراجع النتائج في المهارات الأساسية كالكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 تلميذاً في أمريكا (Weis & Cerankosky, B. C. , 2010)

التقليد والمحاكاة والانفصال عن الواقع: تتضمن خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يندمج بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهوما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي (سهير إبراهيم عيد ميهوب، 2013،3). وفي كوريا يظهر الأفراد مدمني ألعاب الإنترنت اهتماما كبيرا للعب نفس الأدوار لألعاب الإنترنت؛ خاصة لتلك الأدوار التي لا يجرؤا على القيام بها في حياتهم الحقيقية (Kim, Namkoong, K.; Ku, T. & Kim, S. J., 2008, p. 216) ؛ كما تبين أن طلاب مدرسة كولومبيا الثانوية في بأمريكا الذين قاموا بالانتحار بعدما قتلوا (13) شخصاً وجرحوا (23) آخرين ذكروا بالأدلة القولية أن جميعهم يُفضلون لعبة (Doom) وهى لعبة عنف مفضلة لديهم (فلسطين على حسن أبووزنة، 2011، ص17)، وفي ديسمبر من عام 2005، قفز الطفل الصيني البالغ من العمر 13 عاما من منزله ومات. ويعتقد أنه كان يحاكي مشهد القفز من اللعبة "علب3 "3 Warcraft" " (Park & Ahn, J. H., 2008, p. 2).

النوبات القلبية والوفاة: فقد تبين بفحص العلاقة بين إدمان الهواتف الذكية والنشاط البدني بين الطلاب الصينيين الدوليين في كوريا تبين أن أولئك الذين يعانون من إدمان الهواتف الذكية كانوا لديهم انخفاض في نشاط المشي. وقد أدى ذلك إلى

عواقب صحية ضارة مثل زيادة كتلة الدهون وانخفاض كتلة العضلات. (Buctot, D. B.; Kim, N. & Kim, S. H., 2020, p. 2) ؛ فقد وصفت عناوين الأخبار في مطلع الألفينات؛ هذا الجانب من ألعاب الفيديو المميتة في بعض الحالات مثل الرجل الصيني البالغ من العمر 26 عاما الذي إنهار في عام 2007م وتوفي إثر نوبة قلبية بعد أن أمضى شهر كامل في ألعاب الكمبيوتر، وكذلك الرجل الكوري البالغ من العمر 28 عاماً الذى توفي بأزمة قلبية بسبب ممارسة ألعاب الكمبيوتر في مقهى للانترنت لمدة 50 ساعة تقريبا دون توقف في عام 2005م (Sublette & Mullan, B., 2012, pp. 3, 4)

التأثير على العمل وترك الوظائف: فقد أثر إدمان ألعاب الإنترنت على الطلاب؛ إذ جعلتهم لا يذهبون إلى المدرسة، كما أن الشباب أيضاً الذين يستغرقون عدة أيام من العطلة فيها قد يتركون وظائفهم (Park & Ahn, J. H., 2008, p. 2) ؛ حيث تتأثر ممارسات أسلوب حياتهم (أي أنماط النوم) سلبًا من خلال زيادة وصولهم إلى أجهزة الوسائط القائمة على الشاشة واستخدامها مثل الهواتف المحمولة. (Buctot, D. B.; Kim, N., & Kim, S. H., 2020, p. 3).

الانسحاب: حيث أن الألعاب الإلكترونية بما قد تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تسهم إلى المزيد من الانفصال الاجتماعي والترابط مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته وتنتج طفلا أنانيا لا يفكر إلا في إشباع رغباته (عبد الناصر راضي محمد حسن، 2015،339)، ومن أمثلة العناصر التي تحمل عامل الانسحاب هي: "أشعر بالقلق وسرعة الانفعال عندما يكون الهاتف الذكي غير متوفر"، "سيكون الأمر مؤلمًا إذا لم يُسمح لي باستخدام الهاتف الذكي"، و"أحضر هاتفي الذكي إلى المرحاض حتى عندما أكون في عجلة من أمري للوصول إلى هناك" (Panova, T. & Carbonell, X., 2018, p. 254).

لقد أثارت الآثار السلبية سالفة الذكر للألعاب العديد من التساؤلات في ما يتعلق بالإجراءات المناسبة، الواجب اتخاذها لحماية أفراد المجتمع، والسؤال يطرح بإلحاح حول الأدوار المنتظرة من المؤسسات الرسمية والهيئات الاجتماعية في تعزيز عنصر الوقاية في ممارسة الألعاب الإلكترونية. وهل ستظل الوقاية مقتصرة على بعض الأساليب التقليدية في تمرير المعلومة وتشخيص المشكل؟، أم أنها ستتجاوز ذلك إلى تحديد دقيق وصريح للمسؤوليات، وتشريك فاعل لجميع الأطراف ذات العلاقة، بما في ذلك تفعيل إجراءات المراقبة والمتابعة لممارسة هذه الألعاب في الفضاءات العامة، وتصنيفها على أساس حجم الضرر الذي ينجم عنها؟، وهوما سيتم عرضه في المحور التالي:

3- إجراءات مقترحة لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية:

لقد حان الوقت للبدء في تعليم جيل الإنترنت العادات الصحيحة لاستخدامه، خاصة أولئك الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية؛ وبالتالي يمكن أن يتم ذلك من خلال؛ قيام مؤسسات التربية والتعليم بما يلى:

توجيه أولياء الأمور والفضاء الأسري بصورة عامة بخطورة الممارسة الشبابية الحرة للعبة الإلكترونية بحثهم على تحديد زمن معين للعب أبنائهم والتدخل في اختيار الألعاب المناسبة لهم (وذلك من خلال عقد الندوات الثقافية والعلمية لأولياء الأمور).

نشر أسماء المواقع التي تُقدم العون للأسر حتى تتمكن من فهم طبيعة إدمان الألعاب الإلكترونية والمواقع الأخرى وتشجيع الاستخدام الصحي وتنبه الآباء من أجل متابعة المشكلات المتوقعة.

توعية الأسر أيضاً بضرورة متابعة الألعاب التي يمارسها أبنائهم من الأطفال، ومشاركتهم، وجعلها محور للتفاعل، والنقاش حتى لا تكون سبباً للوحدة، وكذلك المتابعة المستمرة لأسر الأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية؛ لتوجيهيهم، وتشجيعهم على الاستمرار في دمج أبنائهم في الأنشطة الجماعية المختلفة، والتي تساعد أبنائهم على التفاعل الاجتماعي النشط مع أقرانهم، ومع أسرهم.

إنشاء مواقع وصفحات رسمية على شبكات التواصل الاجتماعي خاصة بالإرشاد النفسي والدعم الاجتماعي، تتضمن محفزات لزيارتها، كالجوائز والرحلات والألعاب التربوية، ومن ثم تقديم الاستشارات النفسية والاجتماعية لهم من خلالها.

تنظيم المؤسسات الحكومية لحلقة سنوية بعنوان "يوم لا للألعاب الإلكترونية ".

توعية أولياء الأمور من خلال الندوات والمؤتمرات بكيفية مساعدة أبنائهم على الانخراط في الحياة الاجتماعية، والاستفادة الايجابية من التكنولوجيا الحديثة، وكيفية تكوين علاقات، وروابط أسرية قوية تسمح لهم بإدماج أطفالهم معهم، وتحملهم المسئولية، وعدم شعورهم بالوحدة، والانعزال؛ فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبًا للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية.

تشجيع التعاون مع بعض الجهات (الإعلامية، القطاع الخاص) لتحديد نوع الألعاب الالكترونية وما إذا كان طابعها: تعليمي، أم تثقيفي، أم علاجي، أم مسلي، أم عنفي، ووضع قائمة بأسماء كافة الألعاب المتوفرة. وجعل هذه القائمة متاحة لمتصفحي الألعاب الإلكترونية حتى يتمكن الآباء والمربين من الاطلاع عليها ومعرفة نوع الألعاب التي يستخدمها أبنائهم.

توجيه الشباب إلى هوايات أخرى مفيدة وحثه على استثمار وقته الحر في ألعاب وأنشطة جماعية حركية لتجنب ضياع جزء كبير من هذا الوقت في أنشطة تفاعلية ولكنها غير حركية.

إقرار مقرر في التربية الصحية والعقلية يقوم بتدريسه مرشدو المدارس كما لوكان موضوعاً أكاديمياً.

تتميز الألعاب الإلكترونية بأن الصبر لا ينفذ فيها، الأمر الذي يجعلها تتحول من كثرة الممارسة إلى صفة مكتسبة ومن ثم صفة طبيعية لدى التلاميذ؛ وبالتالي يمكن ربط هذه الألعاب بالتعليم وذلك بتحديد أهم ملامح ومواصفات الألعاب التي يمكن توظيفها في برامج التعلم، وكيفية قياس المهارات لدى الطلاب من خلال ما تعلموه من الألعاب، ويمكن أن يتم ذلك من خلال تشجع المبرمجين والمبتكرين

والمفكرين التربويين على القيام ببرمجيات لألعاب إلكترونية تراعي الجوانب التعليمية والتثقيفية في تكوين الطفل والشاب، بنفس القدر الذي يكون فيه حرصها على حضور عناصر التشويق والتسلية والإثارة.

المراجع

مأرب محمد المولي، ولميعه محمود العبيدي (يونيه، 2012). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية. مجلة جرش للبحوث والدراسات. (14). 605 -628.

إيمان محمد إبراهيم أحمد (أكتوبر، 2015). برنامج إرشادي للتخفيف من العزلة الاجتماعية للأطفال الصم المستخدمين للألعاب الالكترونية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية، 6(39). 176- 229.

سلطان عائض مفرح العصيمي (2010). إدمان الأنترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا- جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

سهير إبراهيم عيد ميهوب (سبتمبر، 2013). "دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية 4 -6 سنوات". مجلة دراسات الطفولة، 16(60). 1- 11.

عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (إبريل، 2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس - كلية التربية - الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة (138). 155- 212.

عبد الناصر راضي محمد حسن (سبتمبر، 2015). القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني. الثقافة والتنمية، 16(96). 333- 380.

فلسطين على حسن أبووزنة (2011). علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى. رسالة ماجستير. الأردن: الجامعة الأردنية - كلية الدراسات العليا. 1- 109.

Buctot, D. B.; Kim, N.; & Kim, S. H. (2020). "The role of nomophobia and smartphone addiction in the lifestyle profiles of junior and senior high school students in the Philippines". Social Sciences & Humanities Open, 2(1), p. 100035.

LIU, C. (2014). Long-term Effects of Video and Computer Game Heavy Use on Health, Mental Health and Education Outcomes Among Adolescents in the U.S. the degree of Doctor of Philosophy in Social Work, 1- 124. Urbana, Illinois, U.S.: University of Illinois at Urbana-Champaign.

Celikkalp, U.; Bilgic, S.; Temel, M.& Varol, G. (2020). "The smartphone addiction levels and the association with communication skills in nursing and medical school students". Journal of Nursing Research, 28(3), p. e93.

Chang, F. C.; Chiu, C. H.; Miao, N. F.; Chen, P. H; Lee, C. M.& Chiang, J. T. (2015). The relationship between parental mediation and Internet addiction among adolescents, and the association with cyberbullying and depression. Comprehensive psychiatry ،57, P P 21- 28.

Cole, H. & Griffiths, M. D. (2007). "Social Interactions in Massively Multiplaye ROnline Role-Playing Gamers". Cyberpsychology & Behavior, 10(4), pp. 575- 584.

Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). “Relation of adolescent video game play to time spent in other activities”. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 161(7), 684-689.

Griffiths, M. D. (2010). “Computer game playing and social skills: a pilot study”. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 27, pp. 301-310.

Groves, C. L.; Anderson, C. A.; Taking, R. & Depi. (2015). “Negative Effects of Video Game Play”. Children and Media (109-128). New York: Oxford University Press.

Gwenn S. O.; Kathleen C. P. & Council on Communications and Media (April, 2011). “The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. the American Academy of Pediatrics Clinical Report ،127(4).

Kim, E. J.; Namkoong, K.; Ku, T. & Kim, S. J. (2008). “The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits”. European psychiatry, 23(3), pp. 212-218.

Lee, H. & Kim, J. (2018). “A structural equation model on Korean adolescents' excessive use of smartphones”. Asian nursing research, 12(2), 91-98.

Panova, T. & Carbonell, X. (2018). “Is smartphone addiction really an addiction?”. Journal of behavioral addictions, 7(2), pp. 252-259.

Park, B. W. & Ahn, J. H. (2008). “Imposing Tax and Rebate Policy for Addressing Game Addiction Problem”. In International Conference of the System Dynamics Society 2(26), pp. 117-138.

Sachdeva, A., & Verma, R. (2015, December 19). “Internet Gaming Addiction: A Technological Hazard”. International journal of high-risk behaviors & addiction, 4(4), 1- 3.

Sublette, V. A. & Mullan, B. (2012). “Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming”. International Journal of Mental Health and Addiction, 10(1), 3- 23.

Weis, R. & Cerankosky, B. C. (2010). “Effects of Video-Game Ownership on Young Boys’ Academic and Behavioral Functioning a Randomized, Controlled Study”. Psychological Science. 21(4), 463-470.

Yoo, H. J.; Cho, S. C.; Ha, J.; Yune, S. K.; Kim, S. J. & Hwang, J. (2004). “Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction”. Psychiatry and clinical neurosciences, 58(5), pp. 487-494.

محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية عند الأطفال

Caveats the excessive use of Electronic games in children

د. محمد لمين هيشور[1]، د. مفتاح بن هدية [2]

[1] جامعة ابن خلدون تيارت (الجزائر)،

mohamedlamine.haichour@univ-tiaret.dz

[2] جامعة سطيف2 (الجزائر) meftah_benhedia@yahoo.fr

ملخص: هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية عند الأطفال، هذه التأثيرات المتعلقة بإحداث إشكالية مصيرية خطيرة على مستوى التحصيل الدراسي لدى تلميذ المدرسة الجزائرية، حيث تم التعرض في هذه الورقة البحثية إلى عدة مراحل كبرى تتمثل في إبراز تساؤل رئيسي يُعبر على الإشكالية مُتمثلا في: ما هي محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلميذ المدرسة الجزائرية؟ ومنه تم اشتقاق عدة تساؤلات فرعية تبحث في أهم محاذير الألعاب الالكترونية على التلميذ الجزائري المُعّبر عنها في جزء الإشكالية، كما تم التطرق إلى أهم الدراسات السابقة الخادمة للموضوع الراهن، كما تطرقنا أيضا إلى مفاهيم الدراسة الرئيسية، ولشرح البحث أكثر أثَرنا عدة نقاط جوهرية تشرح بوضوح علاقة الألعاب الالكترونية بالتحصيل الدراسي، وتأثيراتها المتشعبة على مستويات عدة خاصة جاب التحصيل الدراسي.

الكلمات المفتاحية: محاذير ؛ الألعاب الالكترونية؛ التحصيل الدراسي؛ الطفل ؛ المدرسة الجزائرية.

Abstract: The present study aims to figure out the caveats of excessive use of electronic games in children, these effects related to the serious fateful problem in the level of academic achievement of the Algerian school pupil, This research paper has been exposed to several major stages of raising a key question, What are the caveats of the over-use of electronic games by the Algerian schoolboy? From it was derived several sub-questions looking at the most important effects of electronic games on the Algerian student expressed in the part of the problem, The most important past studies of the current topic were also mentioned. We have also addressed key concepts of study, and to explain the research more we have raised several fundamental points that clearly explain the relationship of electronic games with academic achievement, and their ramifications on several levels, especially Gap academic achievement ،

Keywords: Caveats; electronic games; academic achievement; The student; the Algerian school.

مقدمة

يشهد العالم تحولات جذرية وعميقة في مجال المعلومات والاتصالات خصوصا في ظل ما أحدثته الثورة التكنولوجية التي فرضت نفسها كمعطى جديد يتغلغل في الفضاء الاجتماعي، بحيث نكاد نشهد درجة الاكتساح القصري للمعلوماتية داخل الأنساق السوسيواقتصادية والثقافية والسياسية والإعلامية، ويعني ذلك أن جوهر البناء الاجتماعي لم يعد كما كان في السابق، بل أصبح يعتمد في كلياته على الشبكية المعلوماتية والمعرفية، ولا يستطيع الاستغناء عنها بفعل الاستخدام المكثف لهذه الموارد المعلوماتية.

لقد أنتجت هذه التطورات التكنولوجيات عوالم جديدة تستقطب إليها شرائح اجتماعية معينة، موفرة بذلك فضاءات للترفيه والتسلية واللعب، ونحن نعلم أن شريحة الأطفال هي الأكثر انبهارًا وميلًا بما توفره التقنيات الإلكترونية المختلفة كالفيديو والحاسوب والهاتف المحمول واللوحات الالكترونية الموصولة بالإنترنيت من برامج للتسلية واللعب، وبطبيعة الحال فإن هذه العلاقة بين الطفل والتكنولوجيا الإلكترونية

جلبت اهتمام الباحثين والمتخصصين في العلوم الاجتماعية ممن أجل فهم هذه العلاقة وضبطها في إطار يساعد الطفل على النمو السليم ذهنيا وجسميا وعاطفيا.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والجزائر بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو.

ويعتبر الأطفال من أكثر الشرائح في المجتمع تأثرًا بما تعرضه برامج الألعاب الإلكترونية المختلفة خصوصا وأنه في هذه المرحلة لا يستطيع التميّيز بين الحقيقة والمتخيل المرئي، فنجده يتجه مباشرة إلى تقليد وامتثال وتقمص المشاهد المرئية، وتزداد خطورة هذه الظاهرة مع الاستخدام العشوائي طوال اليوم أمام الألعاب الالكترونية المنشورة على الهواتف النقالة واللوحات الالكترونية. والأمر لا يتوقف هنا فقط عند عدد الساعات التي يقضيها الطفل أمام المشاهدات، ولكن الخطورة تكمن في غياب الوالدين وعدم مراعاتهم للخطورة الناجمة عن علاقة الطفل المفرطة بالمعلوماتية، فتتأثر الجوانب الفكرية والجسدية والسيكولوجية تدريجيا لهذه الفئة الهشة في المجتمع، وينعكس ذلك سلبا على مستوى التحصيل الدراسي للطفل حيث تتراجع معدلات التحصيل.

1- الاشكالية

يتوزع الاهتمام بمسألة الطفل والمعلوماتية الإلكترونية بين علوم واهتمامات عديدة، وهي مسألة تقع في صلب مشاغل كثير من المتخصصين، وغير المتخصصين، واللافت أن معظم التناولات العلمية خصصت حيزا كبيرا لشرح العلاقة التوالجية بين الطفل بمكوناته الثقافية والمعوماتية على اعتبار أن المصادر المعلوماتية

تشكل رافدا حصينا في تشكيل ثقافة الطفل من خلال صقل قدراته المعرفية ومواهبه الثقافية، غير أنه بالمقابل لها مضاعفات سلبية على النواحي الذهنية والفيزيولوجية والانفعالية، مما يستدعي توجيه الرعاية اللازمة والمتابعة الحصينة لفئة الأطفال.

إن هذه التغيرات الساحقة والسريعة غالبا ما يكون لها بالغ الأثر على حياة الأطفال داخل الأسرة، حيث أصبحت الطفولة اليوم مهددة بالانطفاء ومعرضة لجملة من الأخطار المترصدة بها من كل جانب، فأصبح الأطفال اليوم يواجهون تحديات كبيرة في جهدهم للعيش والنجاح في عالم يزداد تعقيدا في مطالبه يوما بعد يوم، ونعلم أن الأطفال يمثلون العنصر الهام الذي يبنى عليه كيان أي مجتمع حيث يجب أن يتلقوا ما يستحقونه من عناية مادية ومعنوية لسد احتياجاتهم في فترة النمو ليشبوا أصحاء سالمين يتمتعون بصفاء نفسي والذي يتحقق بضمان بيئة أمنة ومناخ اجتماعي صحي.

ويواجه الطفل اليوم العديد من المخاوف الكبيرة التي تزداد انتشارا يوما بعد يوم خاصة فيما يتعلق بضمان نموهم الذهني والعاطفي والجسدي، بهدف بناء شخصية متزنة وواعية تمكنه من المشاركة الفعالة والتفاعلية مع غيره من الأقران، ولعل أولى المؤسسات الاجتماعية التي يقع على عاتقها هذا الدور هي الأسرة كونها الخلية المسؤولة عن عمليات التنشئة الاجتماعية، فيتعلم منها الطفل مختلف الخبرات والمعارف في صورة تؤهله فيما بعد للمزيد من المكتسبات الايجابية والقيم الوازنة التي تمكنه من الاستقرار السيكواجتماعي، غير أن الأسرة الجزائرية اليوم تجد نفسها في حيرة من أمرها جراء اكتساح الأجهزة التكنولوجية والرقمية فضاءها، وبالتالي التأثير على عملية التنشئة الاجتماعية والقيمية، فيتعلم الطفل في كثيرا من الحالات قيما مضادة لما تفرضه مؤسسة الأسرة.

وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة

منها ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، حيث صممت بدقة عالية من جوانب عده كاحتوائها على أفضل الألوان، وأجمل الصور، وكثير من الحيل والمغامرات، وكأنك تبحر في الواقع، مما يخلق شعورا ونشوة لا مثيل لهما في نفسية الشخص اللاعب، ذلك الإحساس العميق بحب الاكتشاف والاستمرار في اللعب لمدة تستغرق في اليوم الواحد ساعات وساعات طويلة.

هذه الألعاب النى يراها العديد من المختصين في مجال الإعلام والاتصال والبرمجيات، إنها واحدة من وسائط العولمة الثقافية والاقتصادية والاجتماعية، هذا ما يتطلب منا التماشي مع الواقع دون الهروب منه، فلا يمكن مواجهة هذا الأمر من العولمة إلا من خلال تكامل الأدوار من دور الوالدين، الأسرة، المجتمع، والمؤسسات المختلفة الوطن الواحد، خاصة وأن الألعاب الالكترونية تحوي قيم وعادات تختلف تماما على ثقافاتنا الإسلامية والعربية والأمازيغية، سيما أنها مصممة سلفا من طرف شركات غربية كبرى احتكارية، لا تؤمن سوى بتحقيق المال والنفوذ، بغض النظر عن الإنسانية جمعاء، فالمتمعن في محتوى الألعاب الالكترونية يكشف عالما من نوع خاص، يجذب الصغير والكبير، الذكر والأنثى.

إن هذا اللعب الافتراضي يزداد كل يوم ويتجه إلى توسع دائرته في أوساط شاسعة من البلدان، حيث تشير بعض الإحصائيات أن72%من الأسر الأمريكية تمارس الألعاب الإلكترونية، والعمر الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية هوسن الثلاثة عشر (13) عام بالنسبة للذكور، وسن العشر (10) سنوات بالنسبة للإناث، متوسط أعمار الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في عام 2011م هو 37 سنة، أما تفصيل ذلك فهو كما يلي: 18 % أعمارهم أقل من 18 سنة،53 % تتراوح أعماره بين 18 – 49 سنة، 29 % أعمارهم أكبر من خمسين سنة (http/www.alukah.net).

وتأسيسا لما سبق، ومن أجل الاستقصاء في هذا الموضوع، وبحث معالم الإشكالية البحثية يمكن طرح التساؤل الرئيسي التالي:

ما هي محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى تلميذ المدرسة الجزائرية؟.

ويتفرع عن هذا التساؤل الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي من جانب إهمال الدروس والواجبات المنزلية؟

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي من جانب إهدار الوقت الطويل (الإفراط في الاستخدام) ؟

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي من جانب إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا ؟

- هل تؤثر الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي من جانب التفكير في ألعاب معينة أثناء الفصل الدراسي(عدم الانتباه)؟

2- أهمية الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى:

- تستمد الدراسة أهميتها من ازدياد اهتمام الباحثين والمفكرين بمشكلة الطفل والألعاب الالكترونية.

- جسامة وخطورة الظاهرة وما يترتب عنها من تأثيرات سلبية على حياة الأطفال وعلى البناء الاجتماعي للمجتمع.

- ازدياد وتيرة السلوكيات العنيفة عند الشرائح الاجتماعية وخاصة فئة الأطفال جراء تنامي وشيوع المعلوماتية.

- محاولة تسليط الضوء على واقع الظاهرة الالكترونية في المجتمع الجزائري.

3- أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف تتمثل في:

- الكشف عن العلاقة التوالجية بين شريحة الأطفال والألعاب الالكترونية.

– محاولة تسليط الضوء على الجوانب الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية على فئة الأطفال.

– تقديم المقترحات المنبثقة من نتائج الدراسة.

4– مفاهيم الدراسة: كل دراسة علمية هي ضرورة ماسة لاستخدام مجموعة من المفاهيم والمصطلحات، حتى يتم مسايرة البحث بطريقة سديدة، وتحقيق غاياته، وعليه فان هذه الورقة البحثية شملت المفاهيم التالية:

التأثير:

هو تلك التغييرات التي تحدثها، وتتسبب فيها الألعاب الالكترونية عبر عدة وسائط (كالهواتف الذكية، أو التلفزيون، أو الكومبيوتر،.. الخ) على الشخص، والمقصود في هذه الدراسة فإن التأثير يعني كيف للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تكون سبب في ضعف التحصيل الدراسي لدى التلميذ الجزائري، وكذا تلك التغييرات التي تحدث على عدة جوانب على التلميذ.

الألعاب الالكترونية:

تٌعرف على أنها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز.. إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج. (https://www.new-educ.com).

وتعرف أيضا على أنها: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية "،كما يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكيفية (المحمولة palm devices) (https://www.new-educ.com).

إنها نشاط ترويج يظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو، الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أوبشكل فردي (قويدر، 2012، 34).

وتعرف الألعاب الالكترونية أيضا بأنها: هي لعبة حاسبوبية أو الكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على الشاشة (القاسم،2011، 7).

الهواتف الذكية:

عبارة عن أجهزة اتصال محمولة متطورة صغيرة، متصلة مع شبكة الانترنت له القدرة على إرسال واستقبال الصور والفيديوهات بسرعة فائقة، وإرسال الرسائل النصية، وحتى الصوتية، وتصل هذه القدرة إلى التواصل المباشر من أي مكان جغرافي وزماني، وتحتوي هذه الهواتف الذكية على مساحة كبيرة لتخزين المعلومات بأشكال وصيغ مختلفة، كما تحتوي على برامج للتعديل والتثبيت والنقل والمسح...الخ.

التحصيل الدراسي:

عرَّف قاموس علم النفس التحصيل الدراسي بأنه: "مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الدراسي يمكن تحديده بواسطة الاختبارات المقننة لتقويم عمل الطالب."ويرى قاموس قياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه: "تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات والمهارات ومدى تمكنه منها (https://www.new-educ.com)

هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أوتقديرات المدروسين أو كلايهما (الفرياوي، 2008، 227).

أما التحصيل الدراسي في هذه الدراسة فيشير إلى تلك النتائج التي يتحصل عليها التلميذ الجزائري في طور معين من أطوار المدرسة، حيث يتأثر متغير التحصيل الدراسي سلبا أو ايجابيا بسبب الألعاب الالكترونية، وأيضا ذلك التغير الحاصل على عدة جوانب لدى الطفل مثل: الجانب الديني، السلوكي، الاجتماعي، الأسري.. الخ.

مفهوم الطفل:

يعرفه الباحث أحسن بوبازين الطفولة بأنها: مرحلة من الحياة التي تمتد من لحظة الميلاد إلى غاية المراهقة، وانطلاقا من نظريات علم النفس الحديث لم يعد الطفل يعتبر كشخص راشد تنقصه المعرفة والقدرة على التقييم وإصدار الحكم، وإنما كشخصية ذو عقلية خاصة ونمو نفسي يسير وفق قواعد وأنظمة متميزة، فالطفولة هي المرحلة من العمر التي يتحول فيها الشخص من الرضيع إلى مرحلة الإنسان الراشد طول هذه المرحلة باختلاف الكائنات الحية (بوبازين، 2006، ص49).

نفهم من خلال هذا التعريف أن الطفولة هي مرحلة زمنية فارقة بين لحظة الولادة وبلوغ سن الرشد، تتميز هذه المحطة بجملة من التغيرات والتبدلات التي تطرأ عليه وتحوله إلى إنسان راشد قادر على التحكم في انفعالاته واتخاذ قراراته بنفسه دون الاعتماد على غيره، والإنسان يحتاج إلى هذه المدة الطويلة من أجل فهم واستيعاب البنى الثقافية المعقدة التي يتحتم عليه التكيف معها.

كما تعرف الطفولة بأنها: المرحلة التي تمتد بين المرحلة الجنينية إلى مرحلة الرشد –وهي مرحلة الاعتماد على النفس– وتعبر الطفولة بالفرد من مرحلة الاتكال على الآخرين إلى مرحلة الاعتماد على الذات (صونيا، 2012، 67).

نستنتج من خلال هذا التعريف أن الطفولة مرحلة عمرية يمر بها الكائن الاجتماعي، وأكثر المراحل التي يزيد فيها احتياج الطفل للأسرة والمجتمع معا، وذلك لعدم قدرته على نفسه وتحديد مصيره، كما أنها من أكثر المراحل التي يمكن فيها

التأثير على الطفل وفي الوقت نفسه هي أشد المراحل حساسية حيث يمكن أن ينتج عنها طفل متكيف نفسيا واجتماعيا أو عكس ذلك.

عمومًا يمكن القول أن الطفل هو ذلك الكائن الإنساني الذي يزاول دروسه في طور من الأطوار التعليمية الثلاث، حيث يتراوح سنه بين الخمس سنوات(05 سنة) إلى غاية سن مقابل اجتياز البكالوريا (18سنة بالتقريب)، والمقصود في هذه الدراسة بالتلميذ أنه طفل يدرس في المدرسة الجزائرية العامة بطريقة رسمية.

المدرسة الجزائرية:

هي مؤسسة اجتماعية أنشئها المجتمع خصيصا لتنشئة وتربية وتعليم الطفل الجزائري، متى أصبح في سن قانوني، من اجل صقل فيه عدة قيم وعادات وثقافات، ليصبح رجل المستقبل الصالح..، وكذا تنمية مهاراته المختلفة، وتنميته من جوانب عدة كالجانب السياسي، الاقتصادي، الثقافي، الاجتماعي، الرياضي، الجسدي، المعرفي،.. الخ.

وهي مكان التّعليم والتّدريس، فالمدرسة مؤسسةٌ أسّسها وأنشأَها المجتمعُ بهدفِ تربيةِ وتعليم من يشترك فيها، ففي بداية كلّ عامٍ دراسيّ يدخل فوجٌ جديدٌ للتعلّم وإكمال المسيرة التعليميّة، فالمدرسة هي اللبنة الأساسيّة في المجتمع لخلق أجيالٍ تَنهَضُ بالأمّة وتواكِبُ العلمَ والتطوّرَ والحضارة.

5- الدراسات السابقة:

تُعرف الدراسات السابقة على أنها تلك البحوث العلمية، والمؤلفات البحثية، والرسائل الجامعية التي أنجزها باحثون قد سبقونا في التطرق إلى مواضيع بحوثها، وبناءً على هذه الاجتهادات العلمية، نحاول أن ننجز دراستنا الحالية، حيث كانت بمثابة مراجع مهمة جدا لتحقيق أهداف الدراسة:

دراسة مريم قويدر (2012) بعنوان: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال –دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة".

هدفت الدراسة إلى دراسة التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري، ودراسة كيفية التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال، وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من200 طفل أعمارهم بين 7 – 12 سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية، من عينة من مدارس العاصمة. واستخدم الباحث استبانة ومقابلة وبطاقات فنية كأداة للدراسة. والمنهج المستخدم هو الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم. من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته. وبالنسبة لأولياء أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط فإنهم يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية. في حين أن أصحاب المستوى التعليمي الضعيف يميلون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفا من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت، ويجهلون بذلك خطر الألعاب على التنشئة الاجتماعية لأبنائهم. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: ضرورة القيام بإجراء دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

دراسة فاطمة همال (2012) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة".

هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة. واستخدم المقابلة كأداة للدراسة. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: ازدادت ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة والغلبة، كما تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عروبته وإسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: محاولة احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل، كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها. وتوجيه هذه العلاقة ليس مستحيلا بل ممكنا، لكنه يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

دراسة أماني عبد التواب صالح حسن (2016) بعنوان: "تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال" دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية"

هدفت الدراسة الحالية إلى دراسة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (233) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية (بست مدارس بمحافظات: الرياض، المدينة المنورة، الخرج)، وتم تطبيق أدوات الدراسة التي تمثلت في استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية من اعداد الباحثة (ومقياس الذكاء اللغوي، ومقياس الذكاء الاجتماعي) على أفراد العينة، وقد توصلت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية، والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون، كما أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا، تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة إحصائيا تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي، وأخيراً أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا، تعزي لمتغير المدينة بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية على كلا من مقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي، واختتمت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات.

دراسة تهامي محمد وجعفورة مصعب(2019) الموسومة بعنوان: "الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال". حيث تطرق الباحثان إلى حصر مختلف الجوانب السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال كانتشار سلوكيات العنف والعزلة الاجتماعية والرسوب المدرسي، وانتهت الدراسة بتقديم مجموعة من الاقتراحات والتوصيات أبرزها ضرورة المرافقة الأبوية للأطفال وتنظيم أوقات اللعب خاصة ممارسة الأنشطة الرياضية.

دراسة يوسف حسن حسن وعزام محمد الأمين(2019) الموسومة بعنوان: "علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة". حيث هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على العدوان من جهة، وفي سلوك المساعدة من جهة أخرى، ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على المنهج التجريبي واعتمد في تصميم التجربة على القياس البعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أبرزها لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان أو سلوك المساعدة، وأن المتغير الأهم في ازدياد العدوان وانخفاض سلوك المساعدة هو اللعب بألعاب فيديو عنيفة، وفي ضوء هذا أوصى الباحثان بضرورة التوعية بأخطار هذه الألعاب وزيادة الأبحاث والدراسات حولها، مع الأخذ بعين الاعتبار متغيرات مختلفة.

6- الجذور التاريخية لظهور الألعاب الالكترونية:

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية- وكان اسمها: "لعبة التنس للاعبين"- الأمريكي "ويليام هيجين بوتام" W.Hijinputham ومساعدوه من مختبر بروكنهاڤن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن

الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم (https://www.new–educ.com).

وقد ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي. وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء"، كان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها. ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضي على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني. (https://www.new–educ.com)

7– الطفل والأسرة:

إن الأطفال صفحات بيضاء، وهم أشبه بقطع اسفنج تمتص القيم كلها التي تقدم إليهم، أي أنهم متلقون سلبيون، لان التنشئة الاجتماعية للقيم لا تعرف سوى اتجاه واحد غير قابل للانعكاس، من الآباء إلى الأبناء، ويفترض مفهوم التنشئة الاجتماعية للقيم أن الأطفال يأتون إلى عالم جرى سلفا تكوين كل شيء فيه من المعنى إلى القيم إلى المعايير إلى القواعد والأعراف إلى التوقعات إلى الأدوار الاجتماعية إلى المعتقدات الدينية، وهي الحمولة التي على الآباء تمريرها إلى أبنائهم، ووفق هذا التصور، ليس لدى الأطفال أي قدرة على الرفض والتمرد أو حتي الاستجابة السلبية أو المعكوسة أو عدم الاستجابة مطلقا للمؤثرات التي يتعرضون لها.

ومعلوم أن هناك إجماع على أن التنشئة الاجتماعية ليست مسؤولية حصرية من مسؤوليات الأسرة وحدها، بل مسؤولية عامة ومشتركة بين جميع المؤسسات والقوى الاجتماعية المؤثرة في المجتمع من أسر ورياض الأطفال ومدارس ووسائل إعلام واتصال وجماعات أصدقاء وأقران وشخصيات المجتمع برمته، إنها باختصار مهمة المجتمع برمته.

وتعتبر عملية تنشئة الأطفال قيميًا عملية معقدة، بل إنها غير مضمونة، لكن هل تستطيع الأسرة اليوم ومهما أوتيت من قوة وثراء تأمين مثل هذه المساحة (مساحة خاصة وحصرية لتنشئة أطفالها من دون تدخل من المؤسسات والقوى الأخرى؟ بالتأكيد لا، فالعالم أصبح مفتوحا في كل الاتجاهات كلها، ومع التقدم الكبير في وسائل الاتصال أصبح من المتعذر على الجميع تأمين مثل هذه العزلة لا داخل الأسرة ولا خارجها.

وفي إبان عصر التلفزيون، كانت الأسر والمدارس دائمة الشكوى من تأثير هذا الجهاز السلبي في قيم الأطفال وتدني مستوى تحصيلهم الدراسي، وهو جهاز واحد يمكن فتحه وغلقه للحد من شره، لكن ماذا تفعل الأسر اليوم وفي أيدي أبنائها أجهزة التواصل الذكية من هواتف نقالة إلى حواسيب لوحية موصولة بالإنترنيت، حيث يستطيع أي طفل في ثانية من عمره التحول بحرية من موقع إلى أخر ومن برنامج إلى أخر ومن لعبة إلى أخرى، ومن فيديو إلى أخر، أنها أشبه بلعبة خرجت عن السيطرة، حيث لم يعد أحد قادرا على التحكم بها بنطاق ضيق جد.

ففي دراسة أجريت على 431 امرأة و346 أبا تبين أن أطفال هؤلاء الآباء والأمهات وكانوا في سن 11-17 عامان كان لهم تأثير واضحا في تنشئة آبائهم قيميا، بمعنى أن التنشئة الاجتماعية اليوم أصبحت معكوسة، فالأطفال يمررون قيمهم إلى آبائهم وتحديدا فيما يتعلق بفائدة التكنولوجيا الحديثة وآرائهم في أسلوب الحياة التقليدية

وحسب **جورج ريترز** في كتابه الضخم عن العولمة، فإن للعولمة جوانب ايجابية بالنسبة للأطفال ليس في إمكانية توافر السلع الاستهلاكية للأطفال، بل إن أحد المكاسب الأكثر أهمية هي القدرة المتميزة للأطفال (من بين أشياء أخرى كبيرة) نتيجة الاتجاه العالمي نحو النزعة الفردية على صياغة حياتهم الخاصة بدلا من أن يتولى أخرون صياغتها بدلا عنهم. (نادر كاضم، 2007، ص92)

8- إيجابيات استخدام الألعاب الالكترونية والأجهزة الذكية:

أعتبر البعض أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية تسهم في تحسين قدرتهم على الإبصار وهذا ما أكدته دراسات قام بها باحثون أمريكيون في جامعة **روشيستر** أن الأطفال الذين مارسوا الألعاب الالكترونية ظهروا لديهم قدرات على الإبصار بنسبة 20كونها أثر ت في الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وأفادت أستاذة الدماغ **دافين بافيلير** أن الأطفال الذين تمت الدراسة عليهم أظهروا زيادة كبيرة في القدرة التحليلية لأعينهم بعد 30 ساعة متقطعة من ممارسة هذه الألعاب حيث تمكنوا مكن تعريف الرموز والحروف في اختبارات الأبصار بطريقة دقيقة. (منير عيادي، 2018،197-198)

كما تسهم هذه الألعاب الالكترونية في تحسين المهارات المعرفية وبالخصوص المهارة القرائية حيث نجد الكثير من القصص والكتب والروايات متوفرة على شبكة الإنترنيت وبإمكان الطفل مشاهدتها والاطلاع عليها في أي وقت، فهي متاحة لجميع الأطفال.

وتمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر **الجارودي** تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط

الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

9- محاذير الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى الأطفال:

9-1- المحاذير المتعلقة بجانب إهمال الدروس والواجبات المنزلية:

لا تزال ظاهرة الألعاب الالكترونية العنيفة تزداد حضورا يوما بعد يوم في حياتنا، ولا يزال الإقبال عليها باضطراد ملحوظ، ولا سيّما في مرحلتي الطفولة والمراهقة، وهما من أعقد المراحل العمرية وأكثرها تأثيرا في حياة الفرد وشخصيته المستقبلية(يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين، 2019، ص170) وتؤثر الألعاب الالكترونية على سيكولوجية الأطفال ونفسياتهم والبنية الفيزيولوجية حيث أنها تحفز بصفة كبيرة الهرمونات داخل الجسم وتحفز أيضا المواد التي تؤثر على الأعصاب، فتزداد حركة الطفل بصورة غير عادية ويكثر نشاطه من غير القدرة على التحكم في الانفعالات والسلوكيات، ونلحظ هذا من خلال ردات الفعل العنيفة الصادرة عن الأطفال جراء المشاهدة اليومية المتكررة، بمعنى أن هذه المشاهد الاعتيادية تؤثر سلبا على نفسية الطفل كونها تحمل نوعا من الإثارة في جسم الطفل.

لقد أثبتت غالبية الدراسات الميدانية تدهور مستوى التحصيل الدراسي لدى الأطفال، بسبب الإفراط الكبير في الإبحار المبالغ في الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية،حيث المشكلة الأكبر في الإبحار الطويل في الألعاب يؤدي إلى خصم جزء كبير من الوقت خاصة في فترة الليل من بعد العشاء إلى ما بعد منتصف الليل فيشعر التلميذ بالنشوة وحب الاطلاع أكثر، وهذا العمل يتكرر كل يوم وليلة، فيتولد عنه تراكم الواجبات المنزلية، والدروس مما ينتج عنه الإفراط المتراكم في المراجعة المنتظمة للدروس.

ومن الأخطار الأخرى للألعاب الالكترونية هو الوقت الكبير الذي يقضيه الأطفال لساعات طويلة أمام الشاشات المختلفة، مما يخلق العديد من المشاكل، ومن أول هذه المشاكل تضييع الوقت الذي لا يمكن تعويضه، فتتخلق لدى الأطفال عامل الإلهاء عن الدروس، والملل من التفكير في يوم الذهاب إلى المدرسة، وهذا يخلق مشكل عدم القدرة عن الاستعداد النفسي والبدني للخوض في أمور عديدة، منها عدم انجاز الواجبات المنزلية.(رنا فاضل عباس، د س، ص135)

ويؤدي الاتصال المفرط بالأجهزة الذكية ومختلف مصادر المعلوماتية في غالب الأحيان إلى إحداث تشنج عميق على مستوى الشبكة العلائقية والتواصلية داخل الأسرة الجزائرية، حيث تصبح الرابطة بين الأطفال والوالدين مبتورة اجتماعيا، فتتفكك بالتدريج اللحمة الأسرية. إن اختلال العلاقة البنوية داخل الأسرة الجزائرية ناجم عن التلقائية والتسيب واللامبالاة المنتهجة من طرف الوالدين، فيصبح الأطفال في ظل هذا المناخ متحررين من القيود والنواميس الاجتماعية الضابطة للسلوكيات والأفعال.

2-9- المحاذير المتعلقة بجانب إهدار الوقت لفترات طويلة:

يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية المُختلفة إلى تضييع وقت اللاعب، إذ يُمكن قضاء الوقت المُستهلك في لعب هذه الألعاب بتأدية نشاطات تعود بالفائدة على الفرد، مثل زيادة النشاط الاجتماعي بتمضية الوقت مع العائلة والأصدقاء، أو زيادة الأوقات التي يتم بها ممارسة الأنشطة الترفيهية كالقيام بِلعب كرة القدم، أو تأدية المسؤوليات كالدراسة أو العمل، ويُمكن أيضاً تطوير مهارات شخصية تعود بالفائدة على الشخص. (www.ncbi.nlm.nih.gov).

إذن هناك رابطة قوية بين لعب الألعاب الإلكترونية والوقت المهدور أو إضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُمضيه اللاعب بلعب هذه الألعاب يَحل محل الأنشطة الأُخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء، أو القيام بالمسؤوليات الدراسية، أو المشاركة في النشاطات الترفيهية كلعب كُرة القدم، أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما. (www.healthcentral.com).

وتشير دراسة أمريكية بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتًا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وانه بوصول الفرد الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنه) فإنه سيكون أمضى عشرة ألاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي. (https://www.new-educ.com).

كما تُشير الدراسات الحديثة إلى أنَّ الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى جَعل الجسم في حالة توتر، مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب، إذ إنَّ الألعاب الإلكترونية حتى إن لم تَكُن ألعاب عنيفة أو ألعاب حركة تؤدي إلى زيادة مُستوى التحفيز البصري، والمعرفي مما يضع الدماغ والجسم في حالة التوتر هذه، وبالتالي حصول مشاكل في النوم، ومن الجدير بالذِّكر أن نوم الطفل لِمُدة 8 إلى 10 ساعات لا يعني عدم مُعاناته من اضطرابات النوم، حيث قد يؤدي لعب الألعاب الإلكترونية إلى التأثير على المناطق البدائية في الدماغ، وإرسال إشارات تجعل جسم الطفل في حالة تأهب حتى في أثناء نومه.

ومن سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير، "**ما دون العاشرة**" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم، وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل. (https://www.new-educ.com).

9-3- المحاذير المتعلقة بجانب عدم الاستيقاظ مبكرا والذهاب للمدرسة:

إن الكثير من الدراسات بحثت في تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على حياة الشخص العملية والدراسية بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام، سواء الإنترنت وحتى الهواتف الذكية **كالبلاك بيري**، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك الوسيلة التقنية، وبالمقابل فإنه يشعر بنوع من النشوة حين يدخل المنزل أو يستيقظ من النوم ويعلم أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شيء أثناء فترة الممارسة وقد يصل هذا لحد تأخره عن عمله أو تغيبه أحيانا بالإضافة إلى إهمال واجباته المدرسية أو التأخر في النوم لدرجة لا تمكنه من استيعاب ما يقال أثناء بقاءه في الفصل (https://www.new-educ.com).

هذا وتؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. (https://www.new-educ.com).

كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية، أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما

تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية. (https://www.new-educ.com).

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أكدت دراسة أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلوجرامًا إلى 60 كيلوجرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلومتر لمدة زمنية لا تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر. (https://www.new-educ.com)

وفي موضوع ذي صلة بموضوعنا هذا، تقدر جمعية السمنة الأمريكية American Obesity Association (AOA)، .(2005) أن 16 ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليها لوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت **جمعية السمنة الأمريكية** أسباب السمنة لدى الأطفال لعدد من العوامل والأسباب، منها على سبيل المثال عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنية، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من أي نشاط آخر باستثناء النوم (44.5 ساعة في الأسبوع). وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة American Obesity) Association

9-4- المحاذير المتعلقة بجانب ضعف التفكير لدى الطفل:

إذن للألعاب الالكترونية تأثير عميق على مستوى التحصيل الدراسي لدى طفل المدرسة الجزائرية، حيث نصل من خلال هذه الدراسة -خاصة من خلال نتائج الدراسات السابقة- أن الألعاب الالكترونية أضحت دون شك تمثل خطر كبير على الفرد والمجتمع، وبالأخص التلاميذ الذين يزاولون دراستهم في جميع مراحل التعليم، دون تمييز، مما يستوجب الحرص الشديد والرقابة الواسعة من طرف أولياء الأمور.

ويمكن أن يؤدي ممارسة الأطفال لألعاب الكومبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تؤدي إلى المزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وتشير الوقائع إلى أن أضرار هذه الألعاب أبلغ من مشاهدة الأفلام العنيفة لأنها تتصف بالتفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل التقمص وامتثال المشاهد.

أيضا خطورة استخدام شخصيات الكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وغن كانت تنتمي إلى عالم الخيال، فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وعندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهوما يفجر طاقات التوتر والعنف والتحدي، والخصومة الدائمة مع مجتمع المحيط[i]، لقد أصبحت هده التقنيات التكنولوجية الحديثة أدوات لإغراء الأطفال بطريقة سهلة تحت وطأة مشاهد متكررة تثير عواطفهم، وتهيئ لغسيل أدمغتهم والسيطرة على تفكيرهم ووجدانهم، مثال ذلك حوادث الأطفال الذين حاولوا تقليد مشاهد الانتحار بخنق أنفسهم، وهنا تكمن الخطورة عند الإدمان على مشاهدة مقاطع العنف مما يؤدي إلى الوصول إلى مرحلة لا يكتفي الطفل فيها بالمشاهدة، بل يبحث عن التطبيق والتماهي مع سلوكيات العنف والقتل.

خاتمة:

في ضوء ما توصلنا إليه، يمكن استخلاص أن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية لها تأثير سلبي كبير على التلميذ داخل الفصل الدراسي أو خارجه، وفي المقابل هناك تأثير ايجابي على التلميذ أيضا، حيث لا يمكن أن ننظر لهذه الألعاب على أنها خطر على التلميذ- رغم ما توصلت إليه الدراسات السابقة التي استعرضناها- التي أجملت في الغالب على الخطر المحدق بالتلميذ، وعموما ينبغي أن نواجه المشكلة قبل حدوثها بجملة من التوصيات المفيدة التي نوجزها أسفله.

توصيات الدراسة:

تأسيسا لما سبق يمكن أن نُصيغ جملة من الاقتراحات والتوصيات، التالية التي نراها كوقاية هامة للتقليل من التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية نذكر منها ما يلي:

- ضرورة تفعيل الدور التربوي والتوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية وتنبيهها لمخاطر هذه الألعاب، من خلال عقد دورات تدريبية لفائدة القائمين على شؤون الأسرة.

- زيادة الحملات الوقائية والبرامج الإعلامية التي تنبه الأهل بمخاطر الألعاب الالكترونية، وتحثهم على مراقبة الأطفال خاصة في مرحلة الطفولة والمراهقة.

- ضرورة إجراء أبحاث علمية متخصصة في الجامعات ومعاهد البحث بهدف تحجيم سقف الظاهرة الجماهيرية.

- من الضروري تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة نشاطات أخرى مفيدة كالرياضة.

- ضرورة المرافقة الوالدية حيث يجب على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، ويراقبون مضمونها بدقة، وأن تكون خالية من أي محتوى يخدش الحياء ويهتك القيم.

- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا يسمحا للطفل اللعب إلا بعد الانتهاء من الواجبات المنزلية.

- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

- التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة.

المراجع:

عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض،المملكة العربية السعودية، انظر الموقع الالكتروني: http/www.alukah.net

مريم قويدر: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3 ، 2012/ 2011، ص34.

عبد الرزاق بن براهيم القاسم: العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية بمدينة الرياض، مذكرة ماجستير لنيل شهادة الماجيستير، جامعة محمد بن سعود، الرياض، السعودية، 2011، ص7.

محمد عبد العزيز الفرياوي، الاتجاهات المعاصرة في التربية والتعليم، ط1 ، مكتبة المجتمع العربي، الأردن،2008، 227.

أحمد بوبازين: سيكولوجية الطفل والمراهق، منشورات دار أمواج، سكيكدة، الجزائر، 2006، ص49.

عاشوري صونيا: صورة الأب لدى الطفل العامل، دراسة ميدانية بمدينة عنابة، أطروحة دكتوراه في علم النفس العيادي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الاخوة منتوري، قسنطينة، الجزائر، 2011-2012، 67.

مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال،دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة في علوم الإعلام والاتصال تخصص :مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام،جامعة الجزائر 3،2011 /2012،الجزائر.

فاطمة همال، "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري"، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات بمدينة باتنة، رسالة ماجستير غير منشورة،2011/2012، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.

أماني عبد التواب صالح حسن: "تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال" ، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز، ديسمبر2017. العربية السعودية.

تهامي محمد، جفعورة مصعب: الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدر الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، جامعة الأغواط، العدد الأول، 2019.ص 87-95.

يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين: علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، الجامعة الأردنية، الأردن، المجلد 12، العدد 2، 2019،ص 169-181.

نادر كاضم: الطفولة وغرس القيم، في تفكيك مجاز الزراعة دراسة نقدية في نظريات التنشئة الاجتماعية للقيم، مجلة عمران، العدد20، المجلد 5، 2007، ص92.

منير عيادي: أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، المجلد32، العدد 1، 2018،197-198.

يوسف حسن حسن، عزام محمد أمين: علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، الأردن، المجلد 12، العدد2، 2019، ص170

رنا فاضل عباس، الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد59،الرياض.دون سنة.

www.ncbi.nlm.nih.gov, Retrieved 9-5-2019

Jerry Kennard (31-7-2018), "Are Video Games Bad for Your Health?" ،www.healthcentral.com/, Retrieved 3-4-2019. Edited.

سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم

The negatives of playing electronic games for children and its reflection on the level of violence they have from the point of view of their parents

د. نظمية فخري خليل حجازي
جامعة القدس المفتوحة – فلسطين Nathmieh@gmail.com

ملخص: هدفت الدراسة التعرف على مستوى السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية من قبل الأطفال وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم واستخدمت المنهج الوصفي وأداة الدراسة الاستبيان، وبلغت عينة الدراسة (150) مفردة تم اختيارها بالطريقة الغرضية، وكان من أهم النتائج: أن الدرجة الكلية لسلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاسها على الأطفال كانت كبيرة. وفي ضوء النتائج تم تقديم جملة من التوصيات لزيادة وعي أولياء الأمور بسلبيات هذه الألعاب والتعاون ما بين الجهات المختصة وأولياء الأمور لتوفير البدائل للأطفال لممارسة اللعب التقليدي.

الكلمات الدالة: الألعاب الالكترونية ؛ العنف؛ الأطفال.

Abstract: The study aimed to identify the level of negativity resulting from playing electronic games by children and its reflection on the level of violence they have from the point of view of their parents. It used the descriptive approach and the questionnaire study tool, The study sample consisted of (150) individuals that were selected by the purposeful method, and the most important results were: The total degree of negatives of playing electronic games and their reflection on children was large. In light

of the results، a set of recommendations were presented to increase parents' awareness of the negatives of these games and cooperation between the competent authorities and parents to provide alternatives for children to practice traditional play.

Keywords: electronic games; violence; children.

مقدمة

عندما يدور الحديث عن الأطفال، فإنّ أوّل ما يتبادر إلى الذّهن طفولتهم البريئة، وعفويتهم الصادقة، وفرحهم الذي يتجسّد من خلال تعبهم وألعابهم المتنوعة، التي يعبّرون فيها عن ذواتهم. ويعتبر اللعب في الطفولة وسيط تربوي هام يعمل على تكوين الطفل في هذه المرحلة الحاسمة في النمو الإنساني، ولا ترجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يقضيها الطفل في اللعب فحسب، بل أنه يسهم بدور هام في التكوين النفسي للطفل وتكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على الطالب في حياته، فيبدأ الطفل بإشباع حاجاته عن طريق اللعب، حيث تتفتح أمام الطفل أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس ويدرك أن الإسهام في أي نشاط يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته، وهذا ما يعكسه في نشاط لعبه، ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الجمعي الضبط الذاتي، والتنظيم الذاتي تمشياً مع الجماعة، وتنسيقاً لسلوكه مع الأدوار المتبادلة فيها. واللعب مدخل أساسي لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً وليس لنموه اجتماعياً وانفعالياً فقط، ففي اللعب يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها ويعمم فيما بينها على أساس لغوي، وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه.

ومع التطور الذي يحدث في المجتمع حدث تطورا أيضا على أدوات اللعب فلم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الأطفال، فانتشار الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات الأجنبية وبفعل التطور السريع في الوسائل التكنولوجية انتقلت إلى المجتمعات العربية ومع أنها من الكماليات إلا أنها أصبحت تنافس بعض المستلزمات الأساسية فلا يكاد يخلو بيت منها نتيجة لما تتمتع به من خصائص

جاذبة خاصة للأطفال كعنصر التشويق والمغامرة التي تلامس احتياجات الأطفال في هذه المرحلة العمرية، وبما أن الأسرة تقوم بدور هام في المحافظة على ثقافة المجتمع وتربية النشء وإكسابهم القيم الصحيحة كان لا بدّ من الاهتمام بالوسائل الترفيهية التي تقدم للأطفال ومن ضمنها الألعاب لما لها من أهمية كبيرة في النمو العقلي للطفل وما تحققه من تكاملاً بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية، كما أنها من الناحية الاجتماعية تساعد على تعلم النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها، وإذا استطاع الطفل إقامة علاقات متوازنة مع الآخرين؛ فإنه سيبتعد عن الأنانية والعدوانية والتمركز حول الذات، وكذلك يساهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخُلقية كضبط النفس والصبر، إضافة إلى أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته. وبالتطرق إلى الألعاب الالكترونية نجد منها ما يحاكي الألعاب الحقيقية مثل سباق السيارات وكرة القدم والقسم الآخر هي ألعاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم. ونخلص القول إلا أن الألعاب الالكترونية ما هي إلا لعبة كبقية الألعاب لها محاسنها ولها عيوبها ولكن نوع الألعاب المستخدمة والممارسات المصاحبة لها هي التي يكمن فيها الضرر.

1- الاطار النظري

1.1- الألعاب الإلكترونية (إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية):

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبَحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع. (قويدر،2012)

أثّرت الألعابُ الإلكترونيّةُ على المجتمعات التي تنتشر فيها انتشاراً واسعاً؛ فقد ثبت أنّ نِسبة جرائم القتل والسرقة قد ارتفعت بشكلٍ ملحوظ، وكذلك الجرائم الأخلاقيّة كالاعتداء، والزنا، والسبب في ذلك ألعاب العنف التي يُمارسها الأفراد، كما ثبت أنّ هذه الألعاب تُؤثّر أيضاً على الصحّة العامّة للطفل على المدى البعيد؛ فهي تؤدّي إلى إصابته بالتهابات المفاصل، وقلّة المُرونة الحركيّة، والاضطرابات النفسيّة، كما أنّ اللعب لفتراتٍ طَويلة يُكوّن لدى الطفل السلوك الإدماني الوسواسي. (الهدلق،2011)

2.1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر (الجارودي،2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة . يضيف (الجارودي،2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها .

أما عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية، (نقلاً عن: أبو العينين، 2010) فترى أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا،

وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

ومع ذلك، فهناك أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا أقل عنفا أولا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (Anderson et al and Walsh et al،2007)

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها هذه الألعاب إلا أن سلبياتها في نظر (Mai، 2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

حسب ما أوردته (السعد،2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما ويلكنسن (نقلاً عن: السعد،2005)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخيالين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

ذكرت دراسة أمريكية(نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة سلفر (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

في السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة ذي لا نيست (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً) وقالت الدراسة إن الاطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في

المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم.

في هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو(Mai ، 2010) كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا نقلا عن (Mai، 2010) لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر.

كما تحدث المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ)، حيث أشار إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

ترى، (McGonagall 2011)، بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة. كما أشار، (2010 Allen)إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية فهي تثير التأمل والتفكير وتشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم، كما أنها تساعد في تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

3.1- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر(Mai ، 2010) أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (Mai، 2010).

كما تخبر (نورة السعد، 2005) أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما ويلكنسن (نقلاً عن: نورة السعد، 2005)، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب

تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

ومن خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكنت الباحثة من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية.

الأضرار الدينية: أشارت (Mai، 2010) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وتضيف(Mai، 2010) بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

كما أشار (الانباري، 2010) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

الأضرار السلوكية والأمنية: أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، 1425هـ) كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم (نورة السعد، 2005) كما ذكرت (Mai،2010) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (Mai، 2010).

كما ذكرت دراسة أمريكية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة سلفر (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وفي السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة ذي لانيست (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه

المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً) وقالت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم.

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية (نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت وضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو(mai، 2010) كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا (نقلا عن: Mai، 2010): لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر.

كما تحدث المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ)، حيث أشار إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل

الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

الأضرار الصحية: تخبر (إلهام حسني، 2002)، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب. هذا ما أكدته (إلهام حسني، 2002) في دراستها، وأضافت أيضًا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم. وعلى سبيل المثال أكدت دراسة (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أن

ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلوجرامًا إلى 60 كيلوجرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلومتر لمدة زمنية لا تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر (أبو جراح، 1425هـ)

يرى (الانباري، 2010) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. ويقرر (الانباري، 2010) أن هذه الحالة متفشية في الوقت الحالي. وأوصى بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلا يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها.

الأضرار الاجتماعية: أظهرت الدراسة الدانمركية (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010) أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أوفي المنزل.

أما فاطمة القليني –أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس– (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهوما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ذكر المجذوب (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ) أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (أبو جراح، 1425هـ)

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً

أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (أبو جراح، 1425هـ)

الأضرار الأكاديمية: تخبر (Mai، 2010) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

وأخيرا يذكر (الانباري، 2010) أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

2 – الدراسات السابقة والتعقيب عليها:

دراسة (الزين: 2012) الإرهاب في الفضاء الإلكتروني، تهدف الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الفضاء الإلكتروني والجريمة وبين الإرهاب، والتعرف على صور وأشكال الجرائم الإرهابية في الفضاء الإلكتروني، والتعرف على طرق مكافحة الإرهاب الإلكتروني، والبحث عن الصعوبات القائمة في مجال مكافحة الإرهاب الإلكتروني والجهود المبذولة في مكافحة الإرهاب، وتوصلت الدراسة إلى: وجود صور جديدة من الجرائم الإرهابية تتخذ من الألعاب الإلكترونية أداة لارتكابها وأن الوسائل الإلكترونية تتيح ممارسة الأنشطة الإرهابية ونشر المعلومات التي تبث الخوف والرعب والذعر بين الناس.

دراسة (القماز:2012) بعنوان "الآثار الإيجابية والسلبية الممكنة للعب ألعاب الفيديو". حيث أجرى استطلاع على أطفال من الصفين السابع والثامن من سبعة مدارس أساسية لاختبار الآثار الإيجابية والسلبية الممكنة للعب ألعاب الفيديو، وكشفت التحاليل أن ألعاب الفيديو لا يبدو أنها تأخذ حيزاً على حساب وقت نشاطات أخرى للأطفال، مثل التكامل الاجتماعي، والأداء المدرسي، ولكن أظهر فرق الجنس بانه يُمضي الأولاد الوقت الأكثر في لعب ألعاب الفيديو أكثر من الفتيات، ولم توجد العلاقة الجوهرية بين الوقت الذي يمضيه الأطفال على ألعاب الفيديو والسلوك العدواني ووجدت العلاقة السلبية بين الوقت الذي هدر في لعب ألعاب الفيديو والسلوك اللاإجتماعي ولكن هذه العلاقة لم تظهر في تحليلات منفصلة للأولاد والبنات، والأكثر من ذلك، وجدت العلاقة الإيجابية بين الوقت الذي أمضي على ألعاب الفيديو وذكاء الطفل.

دراسة (قويدر:2012) أثر الألعاب الالكترونية بين أوساط الطلاب الجزائريين ومحاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة الوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها، ومعرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال، وطبقت الدراسة على عينة من الأطفال أعمارهم (7–12 سنة). واستخدمت بطاقات الملاحظة والمقابلة، وأسفرت النتائج أن للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، وتؤدي أيضا إلى تنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية، كما بينت النتائج خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين وتكوين أجيال تمتاز بالعنف والعدوانية.

دراسة (حجازي، 2010) هدفت الدراسة إلى بحث القيم والسلوكيات التي تعكسها الألعاب الالكترونية المقدمة عبر الحاسب وتأثيرها على الطفل المصري.

وذلك من خلال دراستين أحدهما تحليلية على عينة من(30) لعبة الكترونية والأخرى ميدانية أجريت على عينة من (400) طفل تتراوح أعمالهم ما بين (9–12 عاماً) استخدمت الباحثة أداتي تحليل المضمون في الدراسة التحليلية واستبيان في الدراسة الميدانية وتوصلت إلى النتائج التالية: غلبة السلوكيات السلبية في الألعاب الالكترونية محل الدراسة على القيم والسلوكيات الايجابية، كما وجدت الدراسة فروق دالة إحصائيا بين كثافة التعرض للألعاب الالكترونية وبين متغير الاندماج مع شخصيات هذه الألعاب وجاءت الفروق لصالح مجموعة الأطفال كثيفي التعرض للألعاب الالكترونية.

وكشفت الدراسة التي أجراها (Vincent & Rebecca:2005) عن مدى تأثير لعبة الفيديو على الأفكار والسلوك العدواني لأطفال المرحلة الابتدائية، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة الدراسة، حيث قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة. وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية التي طبق عليها البرنامج المقترح والمجموعة الضابطة التي طبق عليها برنامج الألعاب الالكترونية فيما يتعلق بمستوى نمو سلوك العنف لدى الأطفال لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على أن البرنامج المقترح له تأثير إيجابي وهو المساهمة في اختيار البرنامج والتوجيه على ذلك دراسة (Kevin Browne & Catherine Hamilton:2005)هدفت هذه الدراسة إلى بحث أثر العنف الإعلامي على الأطفال والشباب وعلاقته بالسلوك العدواني، واستخدمت هذه الدراسة منهج المسح بالعينة وقد أجريت هذه الدراسة على عينة قوامها(100) طفل وطفلة مقسمة إلى مجموعتين الأولى: (من الميلاد– حتى 16 سنة) والثانية: (مرحلة المراهقة من 12–17 سنة) وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها: أن المحتوى العنيف يزيد من احتمال السلوك العدواني خاصة لدى الذكور من المجموعتين، وأن لغة العنف في التلفزيون وألعاب الفيديو

وألعاب الكمبيوتر تؤثر جوهرياً على المعتقدات والأفكار والمشاعر تأثيراً قصير المدى يزيد من احتمال السلوك العدواني لدى الأطفال، وأن هذه التأثيرات تصبح طويلة المدى مع طول مدة تعرض الطفل لهذا العنف الإعلامي.

دراسة(Funk Buchman & Jenks:2002). هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين التعرض الطويل المدى للألعاب العنيفة والعنف عند الأطفال، واستخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبي حاولت من خلاله تعريض المجموعة التجريبية إلى تجربة لعبة عنيفة جيمس بوند، ثم لعبة سلمية سباق السيارات. وطبقت هذه الدراسة على عينة قوامها (66) طفلاً، تتراوح أعمارهم بين 5-12 عام، وأوضحت هذه الدراسة مجموعة من النتائج أهمها: كلما زاد معدل التعرض للألعاب العنيفة زاد مستوى العدوان لدى الطفل. وأن سلوك الطفل بعد لعبة سباق السيارات حقق نسبة منخفضة على مقياس العدوان مقارنة بمزاولة لعبة جيمس بوند التي سجلت نسبة عالية على مقياس العدوان.

التعقيب على الدراسات السابقة

بالنظر إلى الدراسات السابقة يلاحظ أن هذه الدراسات تناولت الألعاب الالكترونية وتأثيرها على سلوك الأطفال سواء كان ايجابيا أو سلبيا، فمن النواحي الايجابية بينت بعض الدراسات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل بحيث يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل ليتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، بينما كان القاسم المشترك في هذه الدراسات أن الألعاب الالكترونية تحتوي على عنف لا حد له ويمارس دون مسوغ إضافة إلى اعتمادها على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات

العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ممارستهم للسلوك العدواني. وفيما يتعلق بالتشابه بين هذه الدراسة والدراسات السابقة فعلى حد علم الباحثة لم تجد أي دراسة تماثل هذه الدراسة.

3- مشكلة الدراسة وأسئلتها:

ظهرت الألعاب الالكترونية وتنوعت أثارها على سلوك الأطفال الممارسين لها مما جلب انتباه الباحثة للقيام بهذه الدراسة وتتجسد مشكلة الدراسة في ندرة الدراسات التي تناولت أثر هذه الألعاب الالكترونية، وقلة أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الالكترونية ومراكز الألعاب وكذلك تدني مستوى مراقبة الأهل لطبيعة الألعاب الالكترونية التي يمارسها أبناءهم ولما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر هذه الألعاب فان هناك حاجة ماسة لمعرفة أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء أمورهم.

وبناءً على ذلك يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس الآتي: ما هي سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال وما انعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم ؟

وينبثق عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1- ما هي سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الأطفال؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير الجنس؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير المستوى التعليمي؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير المحافظة؟

5- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير دخل الأسرة ؟

6- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر؟

1.3. أهمية الدراسة:

1- تبرز أهمية هذه الدراسة في قلة الدراسات التي تتعلق بدراسة السلبيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم مع العلم أنه يوجد الكثير من الدراسات التي تناولت الألعاب التقليدية وأثارها على سلوك الأطفال ولكنها لم تتناول هذا الموضوع على حد علم الباحثة.

1- أهمية البناء النفسي والاجتماعي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وتأثير الألعاب الالكترونية في تكوينها.

2- كونها مرتبطة بشكل مباشر بالألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين السلوك العنيف لدى الأطفال.

3- توجيه نظر أولياء الأمور والمسئولين إلى واقع تأثير الألعاب الالكترونية في تكوين سلوك الطفل والتركيز على سلبيات تلك الألعاب لمحاولة تلافيها والابتعاد عنها.

3- التوصل إلى بعض التوصيات التي تساهم في إرشاد الأهل لكيفية متابعة ألعاب أبناءهم الالكترونية.

2.3. أهداف الدراسة:

1- التعرف على السلبيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم.

2- إرشاد وتوجيه أولياء الأمور والأطفال ومصممي الألعاب الالكترونية في تحديد ما يناسب أساليب التربية السليمة والسوية للطفل وبالتالي التخفيف من حدة العنف عندهم.

3.3. حدود الدراسة:

تتحصر الدراسة الحالية في معرفة السلبيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم. حيث طبقت هذه الدراسة على عينة طبقية عشوائية من أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين. وقد طبقت الدراسة في العام الدراسي 2019-2020 .

4.3. فرضيات الدراسة:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير الجنس(ذ،ث)

2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير المستوى التعليمي.

3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير المحافظة.

4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير دخل الأسرة.

5- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر.

5.3. مصطلحات الدراسة:

اللعب: " مجموعة من الحركات الجسمية التي يقوم بها الفرد للتعبير عن غريزة فطرية موجودة لديه، تدفعه للقيام بتلك الحركات لينال السرور والفرحة" (العناني، 2002)

الألعاب الإلكترونية: "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهي عبارة عن نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي" (.Salen& Zimmerman) ،2004

وتعرفها الباحثة: بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها عادة على الحاسب الآلي والإنترنت والتلفاز والفيديو والبلاستيشن والهواتف النقالة والأجهزة الذكية.

العنف: "هو كل فعل أو تهديد يتضمن استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والضرر بالنفس أو الآخرين أو تدمير أو تخريب ممتلكاتهم"(الخريف، وآخرون،1993)

بينما تتبنى الباحثة التعريف الآتي للعنف بأنه "سلوك عدواني موجه نحو الآخرين سواء كان الأذى جسدياً أو نفسياً أوقد يوجه ضد البيئة الاجتماعية".

الطفل: هو الشخص صغير السن منذ وقت ولادته حتى بلوغه سن الرابعة عشر أو الخامسة عشر وهو الابن أو الابنة في أي مرحلة سنية، كما يعرف الطفولة على أنها المرحلة الزمنية التي تمر بالشخص عندما يكون طفلاً(جويلي،2001)

تعرفه الباحثة إجرائياً: كل إنسان حتى الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المطبق عليه.

4- الطريقة والأدوات:

منهجية الدراسة: في ضوء طبيعة الدارسة والبيانات المراد الحصول عليها استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي الذي يصف الظاهرة كما هي في الواقع

ويعبر عنها تعبيرا كميا وكيفيا بحيث يؤدي ذلك إلى الوصول إلى فهم لعلاقات هذه الظاهرة إضافة إلى الوصول إلى استنتاجات وتعميمات تساعد في تطوير الواقع المدروس.

مجتمع وعينة الدراسة: تكون مجتمع الدراسة من أولياء الأمور لأطفال بالمحافظات الشمالية في فلسطين (طولكرم، نابلس، جنين)، وأجريت الدراسة على عينة مكونة من (150) من أولياء الأمور وقد تم اختيار العينة بطريقة العينة العشوائية والجداول (1) يوضح وصفاً لعينة الدراسة تبعاً لمتغيراتها المستقلة.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	68	%45.3
أنثى	82	%54.7
المستوى التعليمي		
ثانوية عامة	43	%28.7
دبلوم	36	%24.0
بكالوريوس	71	%47.3
المحافظة		
طولكرم	79	%42.8
نابلس	53	%42.7
جنين	18	%14.5
دخل الأسرة		
أقل من 1500	60	%27.5
من 1500–2500	52	%41.9
أكثر من 2501	38	%30.6

العمر		
من 30-25	60	%27.4
من 35-31	50	%40.3
من 36 فما فوق	40	%32.3

الجدول (1) توزيع عينة الدراسة حسب المتغيرات المستقلة

أداة الدراسة: بعد إطلاع الباحثة على عدد من الدراسات السابقة والأدوات المستخدمة فيها، قامت بتطوير استبانه خاصة من أجل التعرف على أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، وقد تكونت الأداة في صورتها النهائية من جزأين: الأول تضمن بيانات أولية عن المفحوصين تمثلت في الجنس، والمستوى التعليمي، والمحافظة، ودخل الأسرة، والعمر، والثاني تضمن الفقرات التي تقيس أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال، حيث بلغ عدد هذه الفقرات (19) فقرة.

كما تم تصميم الاستبانة على أساس مقياس ليكرت الخماسي، وقد بنيت الفقرات بالاتجاه الايجابي وأعطيت الأوزان كما هو أتي: (بدرجة كبيرة جدا: خمس درجات. بدرجة كبيرة: أربع درجات. بدرجة متوسطة: ثلاث درجات. بدرجة منخفضة: درجتين. بدرجة منخفضة جدا: درجة واحدة)

وبذلك تكون أعلى درجة في المقياس 5*19= 95 وتكون أقل درجة 1*19=19

صدق الأداة: تأكدت الباحثة من صدق الأداة من خلال عرضها على عدد من المحكمين ذوي الخبرة والاختصاص وأشاروا إلى صلاحية أداة الدراسة.

ثبات الأداة: استخدمت الباحثة ثبات التجانس الداخلي(Consistency) من أجل فحص ثبات أداة الدراسة، وهذا النوع من الثبات يشير إلى قوة الارتباط بين الفقرات في أداة الدراسة، ومن أجل تقدير معامل التجانس الداخلي استخدمت الباحثة

طريقة (كرونباخ ألفا) بعد تطبيق الاستبانة على العينة الاستطلاعية من أولياء الأمور، حيث بلغ معامل الثبات الكلي (ألفا) (71%) وهذا يعتبر معامل ثبات مقبول ومناسب لأغراض الدراسة الحالية.

إجراءات الدراسة: لقد تم إجراء الدراسة وفق الخطوات التالية:

1. إعداد أداة الدراسة. 2. تحديد أفراد عينة الدراسة. 3. توزيع الاستبانة بصورتها النهائية.

4. تجميع الاستبانة من أفراد العينة ومعالجة البيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

المعالجات الإحصائية

1.المتوسطات الحسابية والنسب المئوية. 2. معادلة كرونباخ ألفا لقياس الثبات.

3. إختبار تحليل التباين الأحادي. 4.التمثيل البياني للمتغيرات المستقلة.

5. إختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين. 6. إختبار LSD للمقارنات البعدية.

تصميم الدراسة: تضمنت الدراسة المتغيرات التالية:

المتغيرات المستقلة: الجنس وله مستويان(ذكر، أنثى) المستوى التعليمي وله ثلاث مستويات ثانوية عامة، دبلوم، بكالوريوس. المحافظة ولها ثلاث مستويات (طولكرم، نابلس، جنين) دخل الأسرة وله ثلاث مستويات أقل من 1500، من 1500- 2500، أكثر من 2501 شيقل، العمر وله ثلاث مستويات (من 25-30، من 31-35، من 36 فما فوق)

المتغير التابع: الفقرات التي تقيس أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال.

5- النتائج ومناقشتها:

أولا: النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الرئيس:

ما هي سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين؟

من أجل الإجابة عن هذا السؤال استخدمت المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لكل فقرة. من حيث درجة تأثير العامل والمعيار كالتالي: درجة منخفضة جداً أقل من% 50، درجة منخفضة من 50-59.9%،درجة متوسطة من % 9.9-606، درجة كبيرة من %- 70-79.9، درجة كبيرة جداً من 80% وأكثر.

جدول(2) المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ودرجة الاستجابة: لسلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور

الرتبة	الرقم	سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال	المتوسطات	%	درجة الاستجابة
1	5	استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة تجعل سلوكهم أكثر عدوانية.	3.18	80	كبيرة جداً
2	3	تفاعل الأطفال مع الألعاب الالكترونية العنيفة يؤدي إلى توترهم نفسيا.	3.16	79	كبيرة
3	17	ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة من قبل الأطفال تؤدي بهم إلى تكوين مجموعات تمارس سلوك غير سوي.	3.12	78	كبيرة
4	15	ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر سلبا باحترام الأبناء لإبائهم.	3.12	78	كبيرة
5	1	يقلد الأطفال ما يشاهدوه من عنف في الألعاب الالكترونية العنيفة بإلحاق الأذى الجسدي بأنفسهم.	3.04	76	كبيرة
6	16	ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يخلق حالة من الفوضى والإرباك في الأسرة.	3.03	76	كبيرة
7	10	الأطفال الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة لديهم ميل لتكسير محتويات المنزل.	2.93	73	كبيرة

8	2	الألعاب الالكترونية العنيفة تؤدي إلى نفسية سيئة للأطفال.	2.92	73	كبيرة
9	14	يطبق الطفل ما يشاهده في الألعاب الالكترونية العنيفة بتكسير الألعاب التي يمتلكها.	2.90	73	كبيرة
10	9	اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة على مدار الساعة يولد العنف عند الأطفال.	2.85	71	كبيرة
11	18	تفاعل الأطفال مع الألعاب الالكترونية العنيفة تؤدي إلى زيادة عصبيتهم وعنادهم.	2.82	71	كبيرة
12	19	ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة تولد عند الأطفال السيطرة.	2.78	70	كبيرة
13	8	يطبق الأطفال السلوكيات العنيفة نتيجة تقليدهم للألعاب الالكترونية العنيفة.	2.73	68	متوسطة
14	12	الألعاب الالكترونية العنيفة لها تأثير سلبي على تعامل الأطفال مع إخوانهم واقرأنهم	2.71	68	متوسطة
15	4	الأطفال الذي يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة لديهم ميل للانحراف الأخلاقي.	2.70	68	متوسطة
16	6	يبقى الطفل غير متفاعل مع الأسرة بسبب انشغاله بالألعاب الالكترونية العنيفة.	2.67	67	متوسطة
17	7	يؤثر الطفل الذي يمارس الألعاب الالكترونية على أخوته من خلال تقليدهم لتصرفاته.	2.63	66	متوسطة
18	13	الألعاب الالكترونية التي تتضمن إيحاءات جنسية تزيد مستوى العنف عند الأطفال.	2.49	62	متوسطة
19	11	الألعاب الالكترونية التي تتضمن مشاهد العنف تولد لدى الطفل اتجاهاً ذهنياً عدوانياً .	2.45	61	متوسطة
		الدرجة الكلية	2.857	71	كبيرة

يبين الجدول السابق أن الدرجة الكلية (كبيرة) وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الكثير من أولياء الأمور في الوقت الحالي ينقصهم الاستعداد والمعرفة والمهارة في مجال تربية الأبناء وكيفية التعامل معهم فيقومون بتوفير ما يطلبه أطفالهم كنوع من الاهتمام بهم، دون إدراك لطبيعة وخصائص المرحلة العمرية التي يمر بها أبناءهم،

وكذلك انخفاض الوعي بمخاطر وسلبيات الألعاب الالكترونية العنيفة إضافة إلى انشغالهم عن أبنائهم لأمور حياتية أخرى.

ثانيا: النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى والتي نصها

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير الجنس(ذكر، أنثى)

من أجل فحص الفرضية تم استخدام اختبار(ت) لمجموعتين مستقلتين Independent T-test ونتائج الجدول رقم (7) تبين ذلك.

جدول(3) نتائج اختبار (ت) لمستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الجنس

ذكر العدد=68		أنثى العدد=82		ت المحسوبة	درجة الدلالة
المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري		
2.85	**.37**	**2.86**	**.37**	**0.21**	**0.88**

يتضح من خلال الجدول رقم (3) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى ممارسة العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور تبعاً لمتغير الجنس وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن كلا الجنسين قد حظي بنفس الفرص من استخدامه للتسلية الالكترونية، فلم تعد الألعاب الالكترونية حكراً على الذكور دون الإناث إضافة إلى أن معظم الألعاب الالكترونية تلفت نظر الأطفال بغض النظر عن جنسهم لما تتمتع به من عناصر التشويق، وكذلك فإن أولياء الأمور يوفرون هذه الألعاب باعتبارها ألعاب يشترك بممارستها جميع الأبناء. وتختلف نتائج هذه الدراسة عن دراسة (Kevin Browne & Catherine Hamilton:2005) التي بينت تزايد احتمالية السلوك

العدواني عند الذكور. وجاءت دراسة (القماز:2012) وأظهرت فرق الجنس بانه يُمضي الأولاد الوقت الأكثر في لعب ألعاب الفيديو أكثر من الفتيات.

ثالثاً: النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية والتي نصها

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى لمتغير المستوى التعليمي.

جدول(4) المتوسطات الحسابية لمستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظرهم أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي.

ثانوية عامة=43	دبلوم=36	بكالوريوس=71
2.88	2.82	2.88

جدول رقم (5)

نتائج تحليل التباين الأحادي لمستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظرهم أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع مربع الانحرافات	متوسط الانحراف	ف المحسوبة	درجة الدلالة
	بين المجموعات	3	067.	0.220	1.54	0.2
	داخل المجموعات	146	20.80	0.143		
	المجموع	149	20.95			

يتضح من خلال الجدول رقم (5) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظرهم أولياء الأمور تبعاً لمتغير المستوى التعليمي. وهذه النتيجة طبيعية ومتوقعة حيث أن نسبة كبيرة من أولياء الأمور يشعرون بمسؤوليتهم تجاه أبنائهم، ويقومون بترجمة هذه المسؤولية من خلال توفير معظم الكماليات لهم

ومن ضمنها الألعاب الالكترونية، كونها أصبحت متطلب أساسي لأبنائهم في ظل تراجع الألعاب التقليدية. إضافة إلى أن الكثير من أولياء الأمور يرى في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائه في رحلة، نظراً لأنه مشغول ولديه الكثير من الارتباطات، وبالتالي يحرص على توفير كل ما يريده الطفل.

رابعاً: النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة والتي نصها

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى لمتغير المحافظة.

من أجل فحص الفرضية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي ANOVA حيث يوضح الجدول رقم (6) المتوسطات الحسابية بينما يوضح الجدول رقم (7) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي.

جدول(6) المتوسطات الحسابية لمستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم تبعاً لمتغير المحافظة.

طولكرم =79	نابلس=53	جنين= 18
2.58	2.76	2.83

جدول رقم (7)نتائج تحليل التباين الأحادي لمستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم تبعاً لمتغير المحافظة.

المحافظة	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع مربع الانحرافات	متوسط الانحراف	ف المحسوبة	درجة الدلالة
	بين المجموعات	3	295.	098.	2.59	0.9
	داخل المجموعات	147	568.	830.		
	المجموع	149	862.			

يتضح من خلال الجدول رقم (7) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف لدى الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية من وجهة نظر أولياء أمورهم تبعاً لمتغير المحافظة. وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى سرعة انتشار ثقافة الألعاب الالكترونية وانتشارها بين الأطفال وانتشار محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها واستعمالاتها، وهذا الانتشار لا يتحدد بمحافظة دون الأخرى باعتباره ثقافة مجتمعية، ويقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال لاقتناء هذه الألعاب الالكترونية، فتحت مطالب وإصرار الأطفال يرضخ أولياء الأمور لتلبية رغباتهم وخاصة أنه لا يوجد متنفس لهؤلاء الأطفال مثل أماكن اللهو والترفيه بسبب ما تتعرض له المناطق الفلسطينية من ضغوط بسبب الاحتلال.

خامسا: النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة والتي نصها

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير دخل الأسرة.

من أجل فحص الفرضية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي ANOVA حيث يوضح الجدول رقم (8) المتوسطات الحسابية بينما يوضح الجدول رقم (9) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي.

جدول(8) المتوسطات الحسابية لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير دخل الأسرة

أقل من 1500 شيقل	من 1500 – 2500 شيقل	أكثر من 2501 شيقل
2.88	2.54	2.94

جدول رقم (9) نتائج تحليل التباين الأحادي لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير دخل الأسرة

دخل الأسرة	مصدر التباين	*درجات الحرية*	مجموع مربع الانحرافات	متوسط الانحراف	ف محسوبة	درجة الدلالة
	بين المجموعات	2	1.110	370.	4.11	018.
	داخل المجموعات	147	19.847	136.		
	المجموع	149	20.957			

يتضح من خلال الجدول رقم (9) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير دخل الأسرة، وبذلك نأخذ الفرضية البديلة على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية.

جدول رقم (10) نتائج إختبار "LSD" للمقارنات البعدية لدلالة الفروق لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تبعاً لمتغير دخل الأسرة

	أقل من 1500شيقل	من 1500 – 2500 شيقل	أكثر من 2501 شيقل
أقل من 1500شيقل		-0.33*	0.58
من 1500 – 2500 شيقل			-0.39*
أكثر من 2501 شيقل			

يتضح من الجدول(10) وجود فروق بين دخل الأسرة أقل من 1500 شيقل ودخل الأسرة من 1500 – 2500 شيقل، لصالح دخل الأسرة من 1500 – 2500 شيقل، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى طبيعة الاستهلاك لدى الأسرة ذات الدخل المنخفض يرتكز على إشباع الحاجات الأساسية لأبنائها، بينما الأسر ذات الدخل المرتفع فهي تنفق من دخلها على الكماليات لإشباع حاجات أبنائها ومن ضمنها شراء الألعاب الالكترونية لهم، أما بخصوص النتيجة الثانية وهي: وجود فروق بين دخل الأسرة من 1500 – 2500 شيقل ودخل الأسرة أكثر من 2501 شيقل لصالح أكثر من 2501 شيقل فتعزو الباحثة هذه النتيجة إلا أنه كلما ارتفع دخل الأسرة زاد إنفاقها على الكماليات، وهذا ما يعزز التفسير في النتيجة الأولى، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة بريطانية نشرتها مجلة ذي لانيست (نقلاً عن أبوجراح،1425هـ)

سادساً: النتائج المتعلقة بالفرضية الخامسة والتي نصها

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في مستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر.

جدول(11) المتوسطات الحسابية لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر

من 25-30	من 31-35	من 36 فما فوق
2.88	2.82	2.90

جدول رقم (12) نتائج تحليل التباين الأحادي لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر

العمر	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع مربع الانحرافات	متوسط الانحراف	ف المحسوبة	درجة الدلالة
	بين المجموعات	3	.067	022.	92.	.156
	داخل المجموعات	146	20.80	143.		
	المجموع	149	20.95			

يتضح من خلال الجدول رقم (12) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند الدرجة ($\alpha \leq 0.05$) لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر، وبذلك نرفض الفرضية الصفرية على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية.

جدول رقم(13) نتائج إختبار "LSD" للمقارنات البعدية لدلالة الفروق لمستوى العنف عند الأطفال نتيجة ممارستهم للألعاب الالكترونية تعزى إلى متغير العمر

العمر	من5-10	من 11-15	من 16 فما فوق
من5-10		3100.	.0197
من 11-15			. 290 *
من 36 فما فوق			

يتضح من جدول(13) وجود فروق بين فئات العمر من 11-15وبين فئات العمر من 16 فما فوق لصالح 16 فما فوق، وتعزو الباحثة هذه النتيجة أنه كلما زاد عمر المستخدمين للألعاب الالكترونية كلما أدركوا مخاطر وتبعيات هذه الألعاب. وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة كل من دراسة (حجازي:2010) حيث أشارت إلى

غلبة السلوكيات السلبية في الألعاب الالكترونية لدى أطفال المرحلة العمرية من 9-12 سنه. وكذلك الدراسة التي أجراها (Vincent & Rebecca:2005) حيث بينت تأثير لعبة الفيديو على الأفكار والسلوك العدواني لأطفال المرحلة الابتدائية.

6- التوصيات:

- العمل على تعزيز الوعي لدى أولياء الأمور بسلبيات الألعاب الالكترونية.، ومراقبة أبنائهم لدى ممارستهم هذه الألعاب.
- ضرورة العمل مع أولياء الأمور من ذوي الدخل المرتفع للحد من استخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية.
- التعاون ما بين الجهات المختصة وأولياء الأمور لتوفير البدائل للأطفال لممارسة اللعب التقليدي وممارسة الأنشطة الرياضية بما يتناسب مع مراحلهم العمرية.

7- الخلاصة:

ناقشت الدراسة مستوى السلبيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية من قبل الأطفال وانعكاس ذلك على مستوى العنف لديهم من وجهة نظر أولياء أمورهم واستخدمت المنهج الوصفي وأداة الدراسة الاستبيان، وبلغت عينة الدراسة (150) مفردة تم اختيارها بالطريقة الغرضية، وكان من أهم النتائج: أن الدرجة الكلية لسلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاسها على الأطفال كانت كبيرة. وفي ضوء النتائج تم تقديم جملة من التوصيات لزيادة وعي أولياء الأمور بسلبيات هذه الألعاب والتعاون ما بين الجهات المختصة وأولياء الأمور لتوفير البدائل للأطفال لممارسة اللعب التقليدي، ومن حيث انتهت إليه نتائج البحث يمكن لباحثين آخرين التطرق في دراساتهم إلى التعرف إلى أخطار الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى فئة المراهقين.

المراجع

جويلي، سعيد (2001). *مفهوم حقوق الطفل في الشريعة الإسلامية والقانون الدولي العام*. بيروت: دار النهضة العربية.

حجازي، نهاد فتحي سليمان (2010). القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال: دراسة مسحية. كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون. جامعة القاهرة.

حسني، إلهام (2002). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد8559. 2020/5/5.

ذي لانيست نقلا عن: (أبوجراح، 2004) طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار (1) نقلاً عن المتميزة. 2004. (23) .

الزين، بدرة هويمل (2012). الإرهاب في الفضاء الإلكتروني دراسة مقارنة. رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية القانون. جامعة عمان العربية.

السعد، نورة (2005) الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005.

الشناوي، محمد محروس (1995) *نظريات الإرشاد والعلاج النفسي*. القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر.

غروسمان، ديف (2011) نقلاً عن: (ميMa . (2010) سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية.

القماز، محمد عدنان (2012) الآثار الايجابية والسلبية الممكنة للعب ألعاب الفيديو. مقال منشور في الصحيفة الالكترونية.

قويدر، مريم (2012) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير. كلية العلوم السياسية والاعلام. جامعة الجزائر 2.

مريم، قويدر.(2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. الجزائر : جامعة الجزائر. بتصرّف.

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز.(2011)إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، ط"1"، جامعة الملك سعود، جزء (1)، ص43-49. بتصرّف.

المراجع الالكترونية

أبو العينين، علاء. (2010) حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ 27 /2011/10 من http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

الأنباري، باسم. (2010) نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ 2011/10/25. من http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

الجارودي، حسين.(2011) أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم استعراضه بتاريخ 2020/9/19 من https://waelarabic.yoo7.com/t797-topic

منتديات قبائل تهامة عسير، 2010 على رابط

http://mohd433.blogspot.com/2012/11/blog-post_7922.html

هيل، كليفورد نقلا عن: (مي Mai، 2010) سلبيات واجابيات الالعاب الالكترونية .تم استعراضه بتاريخ 1432/12/25هـ من http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

References

Allen S. Weiss (2010) How video games are changing our lives. Retrieved on 05.04.2012

Anderson ، C. A. ، Gentile ، D. A. ، & Buckley ، K. E. (2007) *Violent video game effects on children and adolescents: Theory ، research and public policy*. New York: Oxford University Press.

Funk، J.B. (2002) 'Electronic Games'، in V Strasburger and B. Wilson (eds.) Children، Adolescents، and the Media (pp. 117-144)، Thousand Oaks، CA: Sage.

Gallagher ، M ، Michael. D. (2011) *The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry.* Entertainment Software Association (ESA)

Salen ، K. ، & Zimmerman ، E. (2004) *Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge* ، MA: MIT Press.

Vinncent Cicchirillo & Rebecca M. Chory- Assad.(2005) Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors. Journal of Broadcasting & Electronic Media. Volume: 49. Issuse: 4.

أثر الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري: خطر التعلق بالوسيلة وانعكاساتها

The effect of electronic games on the Algerian child: the risk of attachment to the medium and its implications

خديجة مقاتلي
جامعة الدكتور عمار ثليجي بالأغواط (الجزائر)، megatelimeriem@gmail.com

ملخص: يعرض هذا البحث موضوع الألعاب الالكترونية خصوصا أنها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، لكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية وبالأخص الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها على الأطفال في البلدان العربية وخاصة منها الجزائر.

وباعتبار أن هذه الألعاب غربية الصنع ومع تقدم التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الأطفال بها، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى، وأمام الوضع الذي وصلت إليه هذه الألعاب من قوة استقطاب للطفولة كونها تتصف بمميزات كوسيلة ترفيهية، أصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت ومكان، صارت معه وسيلة ذات تأثيرات متباينة ايجابية وسلبية تتطلب دراسات لمعرفة تأثيرها على الأطفال ومدى الأخطار التي تسببها عليهم، وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بإعداد هذه الورقة البحثية لمعرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الكترونية؛ أثر؛ طفل.

Abstract: This research presents the topic of electronic games, especially as it is a kinetic intellectual sport that helps the growth of intelligence, but our discussion of this topic mainly aims at the seriousness of the great trend of this type of recreational activities, especially electronic games, and the extent of its impact on children in Arab countries, especially Algeria.

Given that these games are Western-made, and with the advancement of the technologies used in their manufacture, children have become more attached to them, as they work to divert attention from other activities, and in view of the situation that these games have reached from the strength of attractiveness to children as they have advantages as an entertainment means, they have become imitating the real world in their perception. The ease of obtaining it and practicing it at any time and place, has become a means with different positive and negative effects that require studies to know its impact on children and the extent of the dangers it causes on them, and to find out the truth of this perception we have prepared this research paper to know the effect of practicing electronic games on the behavior of the Algerian child According to his relationship with modern media technology.

Keywords: Video Games; Effect; Child.

مقدمة

انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت أو متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات، حيث انتشرت انتشارا واسعا كبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما وتثير هذه الألعاب باختلاف أنواعها الكثير من الناس والتي تمارس عبر أجهزة عدة، كالحواسيب وأجهزة البلايستيشن والهاتف النقال وتساعد هذه الألعاب على تنمية قدرات الطفل الذهنية والمعرفية وذلك لتميزها بالمرونة والتفاعلية والسهولة في الاستخدام وإتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان.

وتلقى الألعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء، بالإضافة إلى الحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الالكترونية التي قد تحمل أفكار وسلوكات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها. ونظرا لما هو ملحوظ من الإقبال الكبير على ممارسة الألعاب الالكترونية من طرف الأطفال على اختلاف أعمارهم جاءت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في الجزائر ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، من هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال في الجزائر، وعليه قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية

1- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
2- هل أثرت هذه الألعاب بشكل ايجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟
3- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
4- ما هو واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر؟
5- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

تحديد المصطلحات:

تعريف الألعاب الالكترونية

اصطلاحا: تعرف الشحروري (2008، 31) الألعاب الالكترونية بأنها:" نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب

الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية ".

وترى السيدة قويدر (2012، 34) بأنها نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الإلكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي .

تعريف الطفل:

لغة : يعرف السيد مسعود(2005، 578) الطفل، ج أطفال 1- ولد صغير للفرد والجمع والمذكر والمؤنث 2- كل جزء من كل شيء 3- من العشب القصير، 4-من النار الجمرة 5- من النار الشرارة 6- الشمس عند الغروب، 7- ليل، 8- حاجة ضرورة، 9- ريح " طفل – "لنية الهبوب.

ويعرف أيضا البستاني (1999، 357) بأنه: الشمس قبل الغروب وكل جزء من كل شيء حدثا كان أوعينا وسقط النار والحاجة والليل "ريح طفل "لنية الهبوب.

اصطلاحا:

الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع وحسب السيد رشوان(2012،5) هي: "تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمد منها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته، ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها،وهي ليست مهمة في ذاتها، بل هي

قنطرة بعيد عليها الطفل حتى ينضج الاقتصادي، والفسيولوجي، والعقلي، والنفسي، والاجتماعي، والخلقي، والروحي، والتي تشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي".

يعني الطفل حسب اتفاقية حقوق الطفل لعام 1989 المادة 01 : وحسب السيد حوامدة (35،2005) كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك لموجب القانون المنطبق عليه.

- تعريف الأثر:

أ .لغة:

حسب المنجد في اللغة العربية المعاصرة (2000، 6): "جمع أثار، علامات أو وشم متخلف من شيء ما، » آثار عجلات في الرمل« ، » أثار أقدام« ،عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أوشيء على شخص أوشيء " أثر سيء"، أثر يؤدي إلى تغييرات ".

ب .اصطلاحا " : تعرف السيدة قويدر(2012، 32) الأثر بأنها: تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم ".

كما تعرف موسوعة علوم الإعلام الاتصال بأنه وحسب السيد مكاوي(2001، 52): " نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما، الأثر هو نتيجة الاتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية".

1- الألعاب الالكترونية وأساسياتها: يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهوسلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل، فهومن الأشياء الضرورية والمهمة في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة

كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، لكن اللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، وبرز هناك شكل من أشكال الألعاب لم تكن معروفة من قبل والتي ما تعرف بالألعاب الإلكترونية، (ELECTRONIC GAMES) حيث أن هذه الألعاب لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على أ رض الواقع لان هذه الألعاب تكون عبر وسائط تكنولوجية يتم اللعب من خلالها كشاشة التلفزيون، وشاشة الحاسوب، واللوحات الالكترونية والهواتف الذكية، حيث الألعاب الالكترونية تتصدر الأولى على حساب الألعاب التقليدية الأخرى.

كما أن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من النواحي الصحية، أم السلوكية، والانفعالية، فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام. وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذوحدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

وإذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها .ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا. وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية، والتعليمية، والتثقيفية، والترويحية، فإنه يتوقع من الأسرة العربية المعاصرة، باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال

استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درع واقٍ لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم.

1.1- الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية:

أ-مجالات اللعب الإلكترونية : توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة حسب السيد فلاق(129،130) من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة : يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة) عدة آلاف من العناوين (وهي في G.F.K" دراسة قامت بها" جي .أف .كتزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل .وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي .أف .كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية

- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب" كازوال نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب Casual Games" غايمس النموذج Tetris"بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البليياردو"ميستري و 3 "ديGTI Pinball" ، و"جي .تي .إي .بينبول، Pinball" و"بينبول، Mystery Mansion"مونسيون أو ألعاب "Bloc Breaker Deluxe 3" وألعاب كسر الأحجار مثل" : بورك بريكر دولوكس D Pool بول الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين. Midnight Bowling" ..البولينغ" ميدنايت بولينغ ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة 130 بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم ...إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.

الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر :إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر حسب السيد بشير (2008، 85) هي: "عبارة تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل، "Logiciel"عن برنامج معلوماتي آلي المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق. الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى (D قناع الأبعاد الثلاثة جهاز تحسين الصوت ".

الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت: يرى السيد فلاق (130) أن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة .
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر .
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم :عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، Processor الجودة، يتكون من معالج ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة وهو الجهاز التابع لشركة Xbox أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد مثل بلاي ستايشن Sony 1 وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Microsoft ميكروسوفت 1Game Cubeالتي تعرف باسم Nintendo وأجهزة شركة نيتاندو، – PS2 و 2 و 3وجهاز أس2

2. **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية** :هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل :المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات حسب النمرود (85،86):

أ -**أجهزة أحادية اللعب** :والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب – **أجهزة متعددة اللعب** :والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب Jamma .اختراع نظام في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين والربح بسرعة Code .يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Play station او Game Cube أو X-Box في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.

2.1- التأثيرات الايجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر بشور(2004، 5-6)" جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنيت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب المراهقين بشكلها نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث المراهقين الذي ما عاد يحمل تحضيرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية – كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة– علاقة مراهق بالألعاب الإلكترونية عبر الانترنت، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطي ا ر استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في المراهق بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة المراهق بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

"فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر ل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه".

1.2.1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الألعاب الإلكترونية بنواح إيجابية، فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد المراهقون تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحترافية، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الألغاز وابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضا تساعد على المشاركة، كما أن المراهق حين يلعب يكون غالبا وحيدا، لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه وأسرته ومن الباعة عن

الألعاب قبل شرائها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها.

كما أن المراهق أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأن هذه الأجهزة تعطى فرصة للمراهق أن يتعامل مع تقنية جديدة حديثة، مثل الانترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج إلى حلها.

وأن للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، ومن إيجابياتها أيضا أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة، ويمكن إيجاز إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجيع الحلول الإبداعية والتكيف والتأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للمراهق بشكل عام ما يلي:

- التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس.
- شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.
- ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

– وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

– تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة حل المشكلات (15:04/03 2017)

– تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال.

– تساعد في التركيز والخيال.

– هناك عدد من الألعاب التقليدية التي تقوم بتعليم الأحرف والق ا رن والأرقام والحيوانات، وغيرها من الألعاب

المشابهة، فهي العاب للأطفال تساعد صغار السن على معرفة الأشياء من حولهم

تعلم الشخص الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات

للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.

2.2.1.سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على رغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستماع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق. كما تعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفلوتها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

من خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، اجتماعية وأكاديمية.

أ-الأضرار الدينية:

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع ومواقع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول المراهقين، وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تؤثر سلبا على المراهقين، كما أن تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

ب -الأضرار السلوكية والأمنية:

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه الحق، وتعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجرائم وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرار من

أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

ت -الأضرار الصحية:

مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر المراهقين، إذ قد يصاب المراهق بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرض إجهادها. هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة، وكلها أع ا رض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

ث -الأضرار الاجتماعية:

أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض المراهق إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن المراهق الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل.

ج -الأضرار الأكاديمية:

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية

والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق المراهق بالألعاب فذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم، ويمكن تلخيص سلبيات هذه الألعاب الالكترونية في النقاط التالية:

- قد تزرع هذه الألعاب في نفس الطفل حب العنف، لان معظم الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.
- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكث باللعب لفترة طويلة يوميا، مما يجعله منعزلا عن محيطه وكذلك التوحد أصبح من أهم الأمراض التي يصاب بها الطفل.
- إن الجلوس لساعات طويلة للعب أمام هذه الألعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها.
- أما بالنسبة للبالغين فإنها تؤثر سلبا على حياتهم، حيث تضيع الكثير من وقت صاحبها، فقد يهمل جزءا كبيرا من دراسته وربما عمله أو أي من المهام اليومية التي عليه القيام بها، فضلا عن أضرارها الصحية المختلفة (WWW. Mawdoo3.COM2017/03/27 15:21)

2 - أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون:

الألعاب الالكترونية حسب السيد الأنصاري(2007، 130،131) هي: " تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر المراهق بالألعاب

الالكترونية ستتشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في المراهق.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

"إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 80 %من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.

فأصبحت الألعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الانترنت التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للمراهق، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بم ا رقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري . لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد

البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي".

أما السيد شريم (115،2005) فيرى أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

إذ يتلقى المراهق مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال المراهق تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل المراهق مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين. التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية.

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز المراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالمراهق لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية.

بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها فقد أصبحت حسب السيد (الأنصاري، 133) أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى

مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها.

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثناء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

3-البيئة الاجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للمراهق من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية، وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية، وا زدت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع دراستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرة الجزائرية– ومنها المجتمع الجزائري– من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية.

إن التنشئة الاجتماعية للمراهق تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية ووزارية، ووصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول حماية المراهق كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسئولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة المراهقين بالألعاب الالكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للمراهق جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ ألقيمي التربوي للمراهق، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوسيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه. ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام المراهق تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق المراهق بالألعاب الالكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى المراهقين تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للمراهقين بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب. وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك- خاصة بالنسبة

للأم –للكثير من وقتهما الذي يجب أن يخصص للمراهقين نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار لأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أبنائهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام المراهق لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه المراهق من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمية والدينية والسياحية والفكرية، فالمراهق لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحقيقي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للمراهق مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للمراهق إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

"ورب الأسرة يأخذ القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لا فراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس المراهق بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القراءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط، وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة." (أنظر إلى الموقع، http://muslimaunion.org/news.php?i=12582، تم زيارته 2021/02/25، على ساعة ثانية زولا).

ومع الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة. وأصعب تحد يطرح من خلال الألعاب الالكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية المراهق لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

ومن الأسباب التي ا زدت تعلق وتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب نظر ا لعض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنتشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الالكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها (أنظر إلى الموقع الالكتروني، www.aldaawah.com/?p= 6755 ، تم زيارته بتاريخ 2021/02/20،بتوقيت 20:40).

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الالكترونية ضروريا، فقد اعتمد المراهقون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي المراهق أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة للمراهق واحد وأصدقائه، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخة أصلية وينسخ البقية عنه، لذلك نجد أن المراهقون يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب من التنويع في الألعاب بحيث يملك كل مراهق نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنيت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس المراهق وحاجاته التربوية والنفسية والاجتماعية.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين المراهق وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

4- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

مما شك فيه أن التطور العائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي

بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستردادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك وبهذا فان أفضل مصدر للاستراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة أ ري سوني بلايستايشن. وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من" نايلندا "و"هونغ كونغ "

و"ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و"فرنسا "و"اسبانيا "بالنسبة للدول الأوروبية , والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة " سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية. وليست ألعاب سوني" بلاي ستايشن "الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك" نينتندو "و"ايكس بوكس "و"سيغا "وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة" البلاي ستايشن "الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغ ا رفيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير، ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين

والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية: (ركاب، 12، 13).

1.4. تحليل لعبة" باربي "مغامرة الفروسية

تصنف لعبة" باربي، مغامرة الفروسية "ضمن ألعاب الحركة عموما والعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة" باب ري "التي تتجه على ظهر جوادها نحوالغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من اجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام" باربي "بين إنقاذ الحيوانات أوتخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة. يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة" باربي "التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توافقها أي عقبات للوصل لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية" الجمال والأناقة والزينة " وقد ا ثرت هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، ومع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات . (فلاق، 235).

2.4. تحليل لعبة "بي أوأس2011 PES):2011 :

تعد لعبة" بروايفولوشيون سوكر "والمختصرة ب "بي أوأس "أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها ال ا ربعة في 2004 والسادسة في عام 2006 ، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب" بروايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ ايليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممول

)وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق بالغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسة من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمري ا ر تهم وقذفتاهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف .وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين (والتضحية) من أجل الفريق (والمثابرة) لتحقيق الفوز، (ومساعدة الغير) بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض (والأناقة) المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد وكذا (النظام) في اللعب (والمهارة) في الأداء (والتخطيط) باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة (والذكاء والتكيف) في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة، (إضافة إلى العنف البسيط) الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون2 .(فلاق،250، 251).

3.4. لعبة نداء الواجب::(CALL OF DUTY)

السلاح والقتل أداة وغاية تكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصدت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة بنسبة 11 طفل من أصل 51 بالمائة من نسبة" CALL OF الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم وهي لعبة موجودة على الشبكة فق طولا يمكن لعبها خارج الانترنيت، وتتلخصDUTY" هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من

أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقاءه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الأخر، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر عدد ممكن من أعدائه، أصبح جدي ا ر بالحصول على السلاح أكثر تطورا، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى . ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، وترسيخ قيم العداء، وتعويد الطفل على إ ا رقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولولم يكونوا أعداء (ليكونغان 2008 – 2009،99).

4.4. لعبة فري فاير:

غارينا فري فاير وتعرف اختصارا فري فاير هي لعبة باتل رويال، لعبة الكترونية عبر الانترنيت من تطوير 111 دوتس استديوونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، يتم تحميلها من متجر goole play ويمكن الحصول عليها مجانا من موقع اندروباندا، حصلت هذه اللعبة في سنة 2019 على أكثر من 100 مليون محمل على متجر جوجل بلاي، وهي من أكثر المنافسين للعبة PUBG mobile، في البداية يقوم لاعبي فري فاير باختيار اللعب بشكل من منفرد أو يمكن اللعب كفريق مع مجموعة من الأصدقاء، ويمكن لأعضاء الفريق أن يتوصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر الميكروفون، تبدأ اللعبة بطائرة تتحرك بها 50 لاعب فقط، في مكان واحد ثم يتم نقلهم إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من الطائرة، واستخدام الظلة للهبوط على الجزيرة ليبدأ سباق التسلح والنزول في الأماكن التي يريدونها في الخريطة ثم تبدأ في النزول وعند القرب من الأرض يقوم المنطاد تلقائيا بالعمل وتقوم بالهبوط إلى الأرض . فعند الهبوط يكون اللاعب منعزلا تماما عن اللاعبين الآخرين، ويبدأ اللاعب برحلة البحث

عن الأسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنه البحث أيضا عن العربات واستخدامها في النقل، أو دهس اللاعبين الآخرين، يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء والمنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة هي بداية اللعبة، تشمل كامل الجزيرة ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة الآمنة ستتقلص تدريجيا مع مرور الوقت، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتضايق حتى تجبر أخر الناجين على التوجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، والتي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة ويجب تفاديها، لان الوقوع ضمنها سيتسبب بكشف موقع اللاعب للأعداء، وبالتالي سيشكل خطرا عليه لكونه هدفا سهلا، ويمكن عند اللعب كفريق تقديم الإسعافات الأولية في حال شارف احدهم على الموت وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط أو مجموعة الأصدقاء التي تم اختيارها في البداية للبقاء على قيد الحياة والفوز باللعبة (حوامد ، 2006).

5.4. لعبة ببجي:

لعبة ببجي صدرت اللعبة المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز واكس بوكس ون ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل اندرويد ونظام ios، اللعبة تنتمي إلى العاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا، عدد اللاعبين في لعبة الببجي 100 لاعب يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب على الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الادرينالين وما إلى هناك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة والتي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية، وفي اللعبة

ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية اكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسور.

(عنو، 2015) .

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن7 إلى 14 سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف والتنافس الاجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة ويتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة يربكهم هذا ويؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلل وتتابع مشاهد وأحداث وقعت في الطفولة الأولى وما تلاها.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج عن نفسه واكتسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقولها لمحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل والهيئة المعنية بم ا رقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية. (ركاب، 12)

5–طرق تجنب مخاطر الألعاب الالكترونية:

تجنب مخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل:

أكد الدكتور " أحمد العموش " أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة، أن الألعاب الالكترونية المجانية يسمونها (أساطير الوهم) يعشقها الطفل منفردا في

عوالمه الافتراضية خلال عزلة تامة بعيدا عن أعين أسرته، موضحا أنها ألعاب تهدف إلى التسلية والمتعة، ولكن في مضمونها تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة (الحوت الأزرق) التي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لأطفال وشباب في العديد من الدول، ثم لعبة (مريم) التي سببت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال الذين لم يستجيبوا، إضافة إلى لعبة (بوكيمون) التي استحوذت على عقول ملايين الأطفال والمراهقين وخلقت حوادث قاتلة وحالات هوس وجنون، وكذلك لعبة (جنية النار) التي توهم الأطفال لتحويلهم إلى مخلوقات نارية خارقة، وتطالبه بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا يزول مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم، وكلما انتبه الآباء إلى خطورة لعبة ما يتم اختراع أخرى باسم جديد.(حلاوة ونورة الأمير، 2021).

التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الالكترونية:

من المهم على الآباء أن يثقفوا أنفسهم في هذا المجال، ولا أطالبهم بتعلم اللعب وممارسته مع أبنائهم، وهذا وان كان أمرا جيدا فانه لا يروق للكثيرين، وبدلا من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصة اللعب كالبلاي ستيشن 3، والاكس بوكس، وغيرها خاصة ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن، حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية، يمكن للآباء أن يضبطوا الجهاز بمجرد التأشير عليه، فلن يستطيع الطفل وغيره تشغيل أي العاب أعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور.(الغفلي: 1431 ، 105)

التشجيع على عمل الدراسات والبحوث:

لمعرفة حقيقة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي تلك النوعية من الألعاب ومدى تغلل الشغف لممارستها في نفوسهم وما نسبة من وصل بهم الأمر واستفحل حتى أثر على حياتهم بكافة جوانبها، مع أهمية فتح العيادات المتخصصة في معالجة هذا النوع من الإدمان والاستفادة من تجربة الآخرين الذين سبقونا إلى ذلك، فهم قد

قاموا بعمل الدراسات ووضع التصنيفات الملائمة لشرائعهم وثقافتهم، ومنع بعض الألعاب من دخول أسواقهم، وفتح العيادات المتخصصة لمعالجة المدمنين من شبابهم.(الغفلي، 112)

ويمكن اختصار بعض النصائح المهمة للوالدين لتجنب سلبيات الألعاب الالكترونية على الطفل فيما يلي:

- حددوا موعدا للعلب مع الطفل ومن هنا يمكنكم أن تسيطروا على إدمان الطفل على اللعب.
- بادروا بشراء ألعاب تنمي الحس الفكري عند الطفل وتنمي ذكائه ويستفيد من اللعبة ولا يكون السبب من ورائها الترفيه فقط.
- ابعدوا الطفل عن الألعاب الفردية معه الألعاب الجماعية فتكونون لديه حب المجتمع والأصدقاء وتبعدونه عن العزلة والاكتئاب.
- ثابروا على قراءة القصص للطفل قبل النوم ولتكن قصصا مسلية فلا يقتصر وقت الترفيه لديه على الألعاب الالكترونية.(موقع صحتي، 2017).
- يجب أن يكون الوقت محددا بالزمن وأن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
- يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب.
- تجنب وجود أجهزة الكمبيوتر أو البلاي ستيشن في غرفة الطفل.
- ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.(قويدر، 2012/2011، 151).

6- البدائل المقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية:

تتمثل هذه الاقتراحات في الأتي:

- تعتبر الأسرة الخلية الاجتماعية الأولى والاهم والتي إذا صلحت صلح كل المجتمع وهي الحاضنة الأولى للطفل وتوكل إليها مهمة تربيته وتنشئته تنشئة سليمة ورعايته

وحمايته وولايته من أي ضر ر يمكن أن يصيبه ولهذا سيكون التركيز في اقتراح البدائل عليها:

- إتباع نظام الرفقة بأنواعها الثلاث: الرفقة، الودية، الرفقة العملية والرفقة الإرشادية، مع الأبناء لإبعادهم قدر المستطاع على الألعاب الالكترونية.

- ترشيد استخدام في البيت وهنا نؤكد على ضرورة وضع قانون يكون الوالدان أول من يحترمه ويطبقه.

- اختيار يوم من أيام الأسبوع على الأقل تقضيه الأسرة بدون انترنيت وأي وسائل تكنولوجية واستغلاله في التحدث واللعب وترتيب البيت والقيام بمشاريع مع الأطفال.

- تنظيم خرجات مع الأبناء للعب والتنزه وفسح المجال لهم للتخلص من الطاقة الزائدة والتنفيس عن أنفسهم.

- بعد الأسرة نركز على دور المدرسة في مساعدة الأسرة على تطبيق هذه البدائل ويكون ذلك من خلال الأتي:

- توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الالكترونية

- تشجيع الأطفال على المشاركة في النوادي وتنظيم مسابقات في المدرسة الواحدة وبين المدارس.

- وبعد الأسرة والمدرسة يأتي دور وسائل الإعلام في ترسيخ ثقافة الحد أو ترشيد استخدام الألعاب الالكترونية ويكون ذلك من خلال الأتي:

- تقديم برامج توعية بمخاطر الألعاب الالكترونية بحضور مجموعة من المختصين في عدة مجالات.

الإكثار من الومضات الاشهارية الجذابة والمؤثرة من حيث الصورة والكلمة والحركات.. التي تبين مضار الألعاب الالكترونية.(نايف، 2015، 9)

7-خاتمة:

إن للألعاب الالكترونية العديد من السلبيات التي تهدد الطفل بشكل كبير، لعدة أسباب أهمها ضعف الرقابة الأبوية وانعدامها على الأطفال وترك لهم الحرية المطلقة فيملأ فراغهم واختيار نوع الألعاب الالكترونية التي يبيعونها، والسبب في انعكاسها سلبا على الأطفال هو أن معظمهم يتوجهون للعب ألعاب تمتاز بالعنف والحركة عوض ألعاب تعليمية تنمي ذكائهم الفكري وتلاءم مستواهم الفكري، فهناك ألعاب ذات تأثير ايجابي على الطفل وسلوكه وهي كثيرة ولكن انعكاسها سلبا يعتمد بالدرجة الأولى على الآهل بحيث أنهم هم من يوجهون أطفالهم ويختارون ما يفيدهم مع تحديد أوقات معينة للعب والتي لا يجب أن تكون أكثر من ساعتين في اليوم لأنه حتى وان كانت مفيدة لهم فقد تقودهم إلى الإدمان عليها بسبب لعبها في معظم أوقات اليوم مما قد يؤدي إلى ما هو أسوء وهي العزلة الاجتماعية، بحيث يصبح الهم الشاغر للطفل هو لعب تلك الألعاب لهذا على الآباء وأولياء الأمور أن يكونوا واعيين أكثر اتجاه هذه الألعاب ووضع برنامج منظم ومحدد لأطفالهم من أجل ضمان نمو عقلي وجسدي سليم.

قائمة المراجع:

الأنصاري، حسين. (2007). *إشكاليات تلقي الطفل العربي*، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02 ، تونس.

البستاني، الشيخ عبد الله. (1999). *الوافي في معجم وسيط اللغة العربية*. ط1 . مكتبة لبنان للنشر.

بشور، نجلاء. (2004).*الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات*، المجلة التربوية. العدد .31 تشرين الثاني.

حلاوة، رحاب ونورة الأمير: *الألعاب الالكترونية تسرق الأبناء في غفلة من أولياء الأمور*. البيان.

18أكتوبر 2018 تاريخ التصفح 2021/02/26. من

http: // www. Albyan.ae/across the. reports use/news –and

حوامدة، اسم علي. (2006). *وسائل الإعلام والطفولة*. الاردن: دار جرير للنشر والتوزيع.

رشوان، حسين عبد الحميد احمد. (2012)*أطفال الشوارع*. الاسكندرية: دار الكتب والوثائق القومية.

ركاب، منير. (2006). *الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة*. السوق الالكترونية الموازية جريدة إعلام تك الأسبوعية. العدد 5 من 22 إلى 29 أكتوبر.

الشحروري، مها حسني (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها*. عمان: دار المسيرة.

شريم، رامي أكرم.(2005). *الطفل العربي والتفكير السحري*، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية. العدد 02. تونس.

عزيزة، عنو. (20015)*أثار الألعاب الالكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل*. حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، العدد 11، جامعة الجزائر .الجزائر.

الغفلي، فهد عبد العزيز.(1431). *الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع*. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

فلاق، أحمد فلاق. (2009/2008). *الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات*، أطروحة دكتوراه قسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم سياسة والإعلام. جامعة الجزائر. الجزائر.

قويدر، مريم. (2012/2011). *أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال*. مذكرة مكملة لنيل الماجستير منشورة. قسم علوم لإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر03 . الجزائر .

ليكونغان، شفيق. (2009/2008)*الأثر السوسيوثقافي للانترنت على الطفل الجزائري*. دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة. رسالة ماجستير. كلية

العلوم السياسية والإعلام، قسم العلوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات جامعة الجزائر. الجزائر.

مسعود، جبران. (2005) . *الرائد المعجم البائي في اللغة والإعلام*، ط3 . بيروت: دار العلم للملايين.

مكاوي، حسن عمار وليلى السيد:(2001). *الاتصال ونظرياته المعاصرة*. مصر: الدار المصرية اللبنانية. مصر.

المنجد في اللغة العربية المعاصرة.(2000). ط1 . لبنان: دار المشرق.

نايف، وسام سالم. (2015). *تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال*، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية 7-15، بابل.

نمرود، بشير.(2008). *ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي*

والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين. رسالة ماجستير. تخصص الإرشاد النفسي الرياضي بجامعة الجزائر يوسف بن خدة. الجزائر.

WWW. ASSAKINA.COM 201715:04/03/273

WWW. Mawdoo3.COM2017/03/27 15:21

أنظر إلى الموقع، http://muslimaunion.org/news.php?i=12582، تم زيارته 2021/02/25، على ساعة ثانية زولا.

أنظر إلى الموقع الالكتروني، www.aldaawah.com/?p= 6755 ، تم زيارته بتاريخ 2021/02/20 ، بتوقيت 20:40.

https://www.sohati.com/articl موقع صحتي، *نصائح بسيطة تساعدكم على إبعاد أطفالكم عن الألعاب الالكترونية*، 22 مارس 2017، تاريخ التصفح 2021/02/26.

فاعلية توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة لتحسين الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (9-12 سنة)

Effectiveness of employing strategy of games and simulations to improve the motor perception for people with simple intellectual needs (9-12 years).

بن زيدان حسين[1]، حمودي عايدة[2]، مقراني جمال[3]

[1] معهد التربية البدنية والرياضية – جامعة مستغانم (الجزائر)

houcine.benzidane@univ-mosta.dz

[2] معهد التربية البدنية والرياضية – جامعة مستغانم (الجزائر)

aida.hammoudi@univ-mosta.dz

[3] معهد التربية البدنية والرياضية – جامعة مستغانم (الجزائر)

djamel.mokrani@univ-mosta.dz

ملخص: يهدف هذا البحث إلى معرفة فاعلية توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة على القدرات الإدراكية الحركية للتلاميذ ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09-12) سنة. حيث اعتمد المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة باستخدام القياس القبلي والبعدي، وتم اختيار العينة بالطريقة المقصودة وشملت عينة البحث 12 طفلا من فئة القابلين للتعلم (55-70 درجة ذكاء) يمثلون المجموعة التجريبية، طبق عليها البرنامج باستخدام استراتيجية الألعاب والمحاكاة، أما فيما يخص الاختبارات استخدمت اختبارات لقياس القدرات الإدراكية الحركية للأطفال المتمثلة في مجالات (التوازن والقوام، صورة الجسم وتمييزه، التوافق الحركي). وبعد المعالجة الإحصائية للنتائج الخام توصل الباحثون إلى:

- لاستراتيجية الألعاب والمحاكاة فاعلية في تحسين جوانب الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09-12) سنة.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية الألعاب والمحاكاة ؛ الكفاءة الإدراكية الحركية ؛ ذوو الاحتياجات الفكرية.

Abstract: The aim of this research is to find out the effect of the strategy of games and simulations on the motor perception for pupils with intellectual needs (9-12 years). The experimental sample was selected in the intended way. The sample included 12 children from the learning able group (55-70 IQ) representing the experimental group. The program was applied using the strategy of games and simulation. To measure the motor perception of children in the areas of (balance and textures, body image and differentiation, motor compatibility). After the statistical processing of the raw results, the researchers concluded:
- The strategy of games and simulation has a positive effect in improving the motor cognitive aspects of intellectual needs (09-12) years, Improved aspects of cognitive perception in the research sample.

Keywords: Keywords: Games and simulation strategy; Motor perception; Intellectual needs.

مقدمة

إن الاهتمام بذوي الاحتياجات الخاصة قد بلغ ذروته في الآونة الأخيرة، فقد تبارى التربويون في إجراء أبحاثهم عن هذه الفئة إيمانا بان أصحابها أحق بالرعاية والاهتمام. وتعتبر العناية بفئة ذوي الاحتياجات الفكرية الخاصة والاهتمام بها وأنشطتها من أهم المؤشرات على تقدم المجتمعات، لذا يلجأ المسئولون والمخططون للبرامج التربوية للأطفال والمشرفين على العملية التربوية إلى التفكير والتخطيط السليم والدقيق في إعداد البرامج الثرية بالأنشطة الرياضية والفنية والموسيقية والاستراتيجيات الفعالة التي تهدف إلى تحقيق النمو الشامل للطفل المعاق فكريا بدنيا، عقليا، نفسيا واجتماعيا.

والتربية البدنية هي أحد المداخل الهامة والضرورية التي تعمل على مساعدة ذوي الاحتياجات الخاصة لاستعادة قوتهم وتوافقهم العضلي والعصبي والنفسي ولم تعد مجرد نشاط بدني يستهدف بناء وتقوية الجسم بل أصبح لها دور هام وقواعد وأصول

وأهداف (فايز،17،1992). واضاف يسر عبد الغني (143،1997) وإذا كانت التربية البدنية ضرورة للفرد السليم فإنها تصبح أكثر ضرورة لذوي الاحتياجات الفكرية وذلك لحاجتهم الملحة للتمرينات والأنشطة البدنية التي تعمل على تحسين القدرات الحركية للجسم وتحسين التوافق العضلي العصبي والتوازن الحركي والدقة وكذلك الحالة القوامية للجسم من خلال برامج معدلة.

وأشار أسامة كامل (170،1990) أن تنمية القدرات الإدراكية الحركية للأطفال تمثل أهمية يجب العناية بها، فمن خلال الحركة ينمي الطفل ملاحظاته ومفاهيمه وقدراته الإبداعية وإدراكه للأبعاد والاتجاهات كالإحساس بالتوازن والمكان والزمان، ويكسب المعرفة بكل مستوياتها فيتعود على السلوك المنطقي وحل المشكلات وإصدار أحكام تقويمية وبذلك يتضح لنا أن التربية الحركية ليست غاية في حد ذاتها وإنما هي نظام تربوي يعتمد بشكل أساسي على مبادئ التعلم الحركي والنمو الحركي، حتى يتمكن التلميذ المتخلف عقليا من القيام بواجباته التربوية على خير وجه. وهنا ذكر هشام الصاوي (3،2014) نقلا عن نزا الطالب وكامل الويس(2013) أن للادراك الحسحركي أهمية في القدرة على دقة التمييز في الخصائص المكانية والزمانية للحركة، اذ أن تحديد العلاقات الزمنية في العمل الحركي وتناسق الحركات يعد من عمليات الادراك المعقدة، وهذا يعتمد على التنسيق الدقيق في تقلص وارتخاء العضلات، أما ادراك المكان فهو يمثل أهمية كبيرة في العمل الحركي، وتلعب حاسة البصر دورا رئيسيا في هذا المجال.

وقد بين(1998) Adel إلى أن الإدراك الحس حركي أحدى الجوانب المهمة في حياة الطفل إذ يعبر عن مدى العلاقة مابين الجوانب الإدراكية والجوانب الحركية والجوانب النفسية التي يبنى عليها عملية اكتساب الأداء البدني والمهاري والخططي والنمو، ليتمكن من التفاعل مع البيئة المحيطة به عند أدائه لمختلف الأنشطة المطلوبة التي لها الأثر البالغ في تكوين شخصية الطفل المستقبلية فضلا عن ما

توفره له من خبرات حركية تعد مصدراً مهما للتنمية الإدراكية الحركية للطفل بوجه عام، ويستطيع من خلالها إدراك العلاقات المتداخلة في عالمه المحيط به.

وحاليا لم يعد اعتماد أي نظام تعليمي على مهارات التدريس دربا من الترف، بل أصبح ضرورة من الضرورات لضمان نجاح تلك النظم وجزء لا يتجزأ في بنية منظومتها. وتعد استراتيجية المحاكاة والألعاب من الأساليب التعليمية الحديثة إلى حد ما ولكنها أيضا من الاستراتيجيات الناجحة التي يمكن المعلم الاعتماد عليها ليتعلم الطلاب من خلالها. وهذا ما اشار إليه كمال عبد الحميد زيتون (2004،129) أن اللعبة كاستراتيجية للتعليم تعرف أنها خطة تدريسية تتخذ شكل اللعب داخل الفصل والهدف منها إدخال السرور على الطلاب وتسليتهم أثناء عملية التعليم مما يزيد دافعيتهم للتعلم، ويزيد فهمهم للموضوع المتعلم. وأضاف السيد عبد الرزاق (2001) أن اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات. كما يعد اللعب مدخلا أساسيا لنمو الطفل أو المتعلم عقليا ومعرفيا وليس لنموه اجتماعيا وانفعاليا فقط، ففي اللعب يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها ويعمم فيما بينها على أساس لغوي.

كما أن اللعب هو أساس كل الأشكال العليا من الأنشطة العقلية والبدنية والحركية، وهكذا يحتل اللعب مكانة حيوية في النمو البدني والحركي عند الأطفال، بل ويستمر تأثيره حتى عند الكبار، وعلى هذا الأساس، لا يوجد تقسيم ما بين اللعب والعمل في حياة الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، فأيا ما كان يفعله، فإنه يتعلم منه، وما نطلق عليه لعبا "، يعد في الواقع عملا، فالطفل يركز بكل حواسه على النشاط الذي يشترك فيه بكل كيانه .(Pollack, Susswein, & Otto. 2000. P65). وذكر خير شوأهين (2008) أن اللعب من أهم الأنشطة التي يمارسها

الطفل فتستهويه، ومن ثم تستثير تفكيره وتوسع خياله، ويسهم اللعب بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماتها المختلفة وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه، ونموه، ويشبع احتياجاته، وتعد الألعاب عامة مدخلاً أساسياً لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية، كما يسمح اللعب باكتشاف العلاقات بينها، وهو عامل أساس في تعليم وتنمية التفكير بأشكاله، كما يسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية، ومن صراعاته، وضروب توتره، ويساعد على إعادة التكييف، وتوفر الألعاب بيئة خصبة للأطفال تساعد على نموهم وتستثير دافعيتهم للتعلم، وتحثهم على التفاعل النشط مع ما يتعلمون من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات وقوانين، ونظريات في جو واقعي قريب من مداركهم الحسية، وتجعلهم أكثر إقبالا على التعلم.

وعند التحدث عن ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة أو كما يسميها اخرون ذوي الإعاقة الفكرية، العقلية أو الذهنية أقر (1994,126) Jansma & French أن الفرد من ذوي الاحتياجات الفكرية يميل إلى الزيادة في الوزن عن الفرد العادي، ويتأخر في اللياقة البدنية كما أن كفاءته الإدراكية وأدائه الحركي في المهارات المتطورة كالتوازن والحركات الانتقالية والمهارات اليدوية منخفض عند مقارنته بمستوى أقرانه العاديين في نفس المرحلة العمرية. واضاف فاروق الروسان (2010) إلى أن الأطفال ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة لديهم قصور واضح في النمو الحركي وما يتضمنه من مهارات مثل المشي والتوازن وغيرها من المهارات الحركية التي تتطلب التحكم والتوافق العضلي العصبي، ويؤدي هذا القصور إلى ضعف واضح في الإدراك، فلا يتمكن من ترتيب المثيرات الموجودة في بيئته بالشكل الملائم أو حتى على تصنيفها وتحليلها بالشكل الذي يتبادر إلى ذهن الفرد غير المعاق مما يجعله غير مدرك لمفردات عديدة في بيئته، وكيفية التعامل معها.

ومما ذكر سلفا قد اهتمت بعض الدراسات بهذه الفئة كدراسة جاسم محمد النايف (1999) حول اثر الالعاب الصغيرة والقصص الحركية على بعض القدرات

البدنية والحركية للاطفال، دراسة مصطفي عفاف (2000) عن أثر برنامج تربية حركية مقترح على القدرات الإدراكية الحركية للمعاقين ذهنياً والقابلين للتعلم، دراسة نجدة لطفي احمد حسن (2002) حول فاعلية برنامج التمرينات على بعض القدرات الحسحركية والسلوك التوافقي للاطفال المعاقين ذهنيا، محمد فتحي سليمان (2004) حول تاثير برنامج ترويحي حركي على تنمية المهارات الحركية الاساسية للاطفال ذوي الاحتياجات العقلية، دراسة الزبيدي عبد الحكيم (2005)عن أثر برنامج تربوي حركي على القدرات الإدراكية الحركية لذوي التحديات العقلية، دراسة (Foley et al 2008) حول مستويات النشاط البدني اليومية للأطفال في سن المدرسة الابتدائية مع وبدون تخلف عقلي، دراسة هيثم محسن ألكلابي (2008) حول إعداد العاب صغيرة لتطوير الإدراك الحس-حركي لدى أطفال الرياض بعمر 05 سنوات في مركز محافظة بابل، دراسة بن زيدان حسين (2009) عن دور الالعاب الحركية في تحسين الادراك الحسحركي للمتخلفين عقليا، دراسة أحمد المجالي وميسلون كامل (2017) عن أثر استخدام برنامج تعليمي مقترح في تطوير الإدراك الحس حركي لدى طالبات مرحلة الطفولة الوسطى من(6-9) سنوات، حيث هذه الدراسات المرتبطة تطرقت إلى بعض المتغيرات كالقدرات الإدراكية الحركية، والمهارات الحركية والصفات البدنية. والتي أكدت على ضرورة الاهتمام بها تنميتها لدى الأفراد ذوي الاحتياجات الفكرية باستخدام مختلف الأنشطة البدنية والرياضية لتساعدهم على إدراك البيئة المحيطة بهم وكذا الاستقلالية في حياتهم اليومية. كما أشارت كذلك تلك الدراسات بنقص في توفر برامج حركية مقننة بأسلوب علمي تهتم بأطفال هذه المرحلة من ذوي الاحتياجات الخاصة.

ومن خلال بعض الزيارات الميدانية لبعض مراكز الطبية البيداغوجية لذوي الإعاقة الذهنية، وإجراء المقابلات الشخصية مع بعض المسؤولين على المراكز لوحظ احتواء المنهاج المطبق على نشاطات بيداغوجية مثل النشاطات الفكرية والتربية النفسية وافتقار حصص الأنشطة البدنية الرياضية على الاستراتيجيات الحديثة في

التدريس كاستراتيجية الألعاب والمحاكاة، استراتيجية التعلم بالمحطات، الاستكشاف وغيرها من الاستراتيجيات التي تساعد هذه الفئة على تنمية وتطوير قدراتها الحركية والإدراك الحس–حركي لها. لهذا جاء اهتمام الباحثين بتوظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة ومعرفة فاعليتها على الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة. ومنه نطح التساؤل التالي:

- هل توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة له فاعلية في تحسين الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة

1.1. أهداف البحث:

- توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة معرفة فاعليتها على تحسين الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة.
- كشف الفروق الحاصلة لدى العينة التجريبية بين القياس القبلي والقياس البعدي في الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة.
- تحسين بعض جوانب الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة.

2.1. فروض البحث:

- لاستراتيجية الألعاب والمحاكاة المستخدمة فاعلية ايجابية على الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والقياس البعدي في الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09–12) سنة.

3.1. مصطلحات البحث:

اللعب: هو النشاط الحركي الذي يقوم به الطفل في حالة إعاقة فكرية بغية تنمية قدراته البدنية والعقلية لمساعدته في مواجهة متطلبات الحياة اليومية والتكيف معها.

استراتيجية الألعاب والمحاكاة: تعد الألعاب والمحاكاة من الأساليب التعليمية الحديثة والناجحة التي يمكن للمعلم الاعتماد عليها لتعليم التلاميذ. حيث تعتمد على أنواع متعددة من الألعاب كألعاب الحركة، ألعاب التخمين، ألعاب القصص، ألعاب الصور.

الكفاءة الإدراكية الحركية: هو ذلك السلوك الناتج عن تمييز وتفسير المعلومات التي تحصل من خلال الحواس الاعتيادية والتي يظهر أثرها في السلوك الحركي الظاهري.

ذو والاحتياجات الفكرية: هم الأشخاص الذي لديهم قصور في نسبة الذكاء والتي لا تتعدى 70 درجة مقارنة بالأسوياء والمسجل بالمراكز البيداغوجية الطبية لمساعدة المتخلفين عقليا.

4.1. الدارسات المرتبطة

دراسة سيلجا ابر ل (1996) حول فعالية استخدام اللعب أحد أشكال التدخل المبكر للحالات من الأطفال ذو الحاجات الخاصة، حيث المنهج المستخدم هو المنهج التجريبي لأنه الأنسب لمعالجة الموضوع، شملت العينة 61 طفلا من ذو الإعاقة العقلية تتراوح أعمارهم ما بين شهر وسبعة سنوات، من أدوات البحث اختبار النمو المعرفي من أهم النتائج المتحصل عليها: وجود تباين بين النتائج استجابة الأطفال نتيجة الرعاية الأبوية. مع وجود فقر كبير في محتوى اللعب واقتصاره على الجانب الحر كي.

دراسة عبد الحكيم علي مصلح الزبيدي (2005) هدفت الدراسة إلى التعرف إلى أثر برنامج تربوي حركي مقترح للتربية الحركية على القدرات الإدراكية الحركية لذوي التحديات العقلية للمرحلة السنية من (9–12) سنة قابلين للتعلم تراوحت معدلات ذكائهم ما بين (50– 70) من ذوي الإعاقات البسيطة، تكونت عينة الدراسة من (24) طفلاً قسمت إلى (12) طفلاً للمجموعة التجريبية و(12) طفلاً للمجموعة الضابطة استخدم الباحث بعض بنود مقياس بوردو المعدل للإدراك الحركي وعدل

عليه وجمع مجموعة اختبارات حركية من مراجع علمية متخصصة وعدل عليها، وللمعالجة الإحصائية استخرج الوسط والانحراف والمدى لمان وتني واختبار Wilcoxon، أظهرت النتائج أن البرنامج المقترح لتنمية وتطوير القدرات الإدراكية الحركية له تأثير إيجابي ذو دلالة إحصائية على تحسين القدرات الإدراكية الحركية للأطفال قيد الدراسة، كما أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة تعزى لمتغيرات الإدراك الحركي ولصالح المجموعة التجريبية في القياس البعدي عدا عنصر الرشاقة الذي لم يكن دالاً إحصائياً، وأوصى الباحث بتطبيق البرنامج المقترح على فئات عمرية أخرى من ذوي الإعاقات المتوسطة والشديدة.

دراسة نشوان محمود الصفار(2009): هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام أسلوب الاستكشاف الحركي في تنمية القدرات الادراكية للتلاميذ بطيئي التعلم، وتكونت عينة الدراسة من تلاميذ مدرسة "أسامة بن زيد" الابتدائية للبنين، حيث تم اختيار تلاميذ صف التربية الخاصة بطيئي التعلم وعددهم 11 تلميذا، واستخدم المنهج التجريبي، ومن إلى أجل قياس القدرات الإدراكية لعينة البحث، فقد لجأ الباحث إلى استخدام إختبار "هايود" المعدل، حيث توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :أن البرنامج المعد وفق أسلوب الاستكشاف الحركي ذو تأثير إيجابي على تنمية القدرات الإدراكية للتلاميذ بطيئي التعلم. مع تفوق تلاميذ عينة البحث (بطيئي التعلم) في الاختبار البعدي لبنود اختبار القدرات الإدراكية (الحس- حركية) مقارنة بالاختبار القبلي.

دراسة (Ibraheem & lotfallah, (2014: هدفت إلى التعرف على تأثير برنامج للعب والتوعية في تطوير الإدراك الحس حركي لرياض الأطفال عمر (5-6) سنوات وقد استعملت الباحثتان مقياس دايتون لتقييم الإدراك الحس حركي والمتضمن (15) فقرة، وأجريت الاختبارات القبلية لعينة البحث باستخدام هذا المقياس وبعدها طبق البرنامج على عينة البحث لمدة (2) شهر بواقع (3) وحدات في الأسبوع بعدها

أجريت الاختبارات البعدية والإجراءات المتبعة بنفسها في الاختبارات القبلية لغرض التعرف على مدى تأثير البرنامج المُعد في الإدراك الحس – حركي لعينة البحث. وبعد معالجة البيانات باستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة (spss) أسفرت النتائج فاعلية استخدام البرنامج المعُد في تطوير الإدراك الحس– حركي لرياض الأطفال بعمر (5–6) سنوات، وفي ضوء الاستنتاجات التي توصلنها إليها رفعت التوصيات الآتية، ضرورة استعمال برنامج الألعاب الصغيرة والتوعية الإرشادية ضمن منهاج رياض الأطفال، ضرورة تعريض الطفل لخبرات حركية كثيرة ومتنوعة لغرض زيادة سيطرته الحركية لتعزيز ثقته بنفسه.

دراسة مهند جبران موسى، رامي صالح حلاوة، عمر سليمان هنداوي (2014) هدفت هذه الدراسة إلى تعرف فاعلية برنامج لتعليم المهارات الحركية الأساسية على القدرات الإدراكية الحركية للأطفال القابلين للتعلم، والعلاقة بين مستوى المهارات الحركية الأساسية وبين مستوى القدرات الإدراكية الحركية المعاقين عقليا. تكونت عينة الدراسة من (20 (طفلا) أعمارهم بين (8–11 سنة)، تم تقسيمهم إلى مجموعتين متكافئتين ومتساويتين من حيث درجة الذكاء والعمر الزمني وتم اختيارهم بالطريقة العمدية، وقد تراوحت درجة ذكائهم بين (40–55 درجة). استخدم الباحثون المنهج التجريبي نظرا لملاءمته لطبيعة الدراسة وأهدافها. وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر إيجابي للبرنامج التعليمي على مستوى المهارات الحركية الأساسية، والقدرات الإدراكية الحركية لدى عينة الدراسة، وكذلك وجود فروقات معنوية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي ولصالح المجموعة التجريبية، وأظهرت كذلك النتائج وجود علاقة ارتباط إيجابية بين تعلم مهارات التحكم والسيطرة ومهارة التوازن، وبين القدرات الإدراكية الحركية لدى هذه الفئة من المعاقين ذهنيا، وتوصي الدراسة بضرورة التركيز على مهارات التحكم والسيطرة والتوازن في دروس التربية الرياضية للمعاقين ذهنيا لما لها من أثر إيجابي على تطوير القدرات التوافقية.

5.1. التعليق على الدراسات:

لقد اهتمت الدراسات السابقة والبحوث المشابهة عن التأثر الإيجابي لبرامج الأنشطة البدنية والحركية على الجوانب البدنية والقدرات الادراكية الحركية لعينة من ذوي الاحتياجات الخاصة كدراسة دراسة عفاف عثمان مصطفي (2001)، دراسة عبد الحكيم علي مصلح الزبيدي (2005)، دراسة (2014) Ibraheem &lotfallah ودراسة مهند جبران موسى وآخرون (2014) كما أنها استخدمت المنهج التجريبي لملاءمته وطبعة مشكلة الدراسات، وهذه الدراسات بينت أهمية البرامج الحكية في تحسين النواحي البدنية والحركية لعينة البحث ومن النقاط المهمة التي تم الاستفادة منها تكمن في تثمين مشكلة الدارسة، زيادة على تدعيم مناقشة النتائج ومقابلة النتائج بالفرضيات المطروحة وتدعيم التوصيات المقترحة.

2 - الطريقة والأدوات:

1.2. منهج البحث: استخدم الباحثون المنهج التجريبي لملاءمته وطبيعة مشكلة البحث.

2.2. مجتمع وعينة البحث: مجتمع البحث يبلغ 70 تلميذا وهو مجتمع اختير بطريقة مقصودة، حيث تم اختيارهم بعد تطبيق اختبار الذكاء (اختبار جود انوف لرسم رجل) وتحديد السن والطول، وفي الأخير تم الاحتفاظ بـ 12 تلميذا أعمارهم من (09- 12) سنة، وتمثل نسبة 17.14 % من المجتمع الأصلي، وقد تم التجانس داخل العينة في المتغيرات (السن- الطول- الذكاء- اختبارات الكفاءة الإدراكية الحركية).

3.2. مجالات البحث:

المجال البشري: مجموعة ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة تتراوح أعمارهم بين 09 و12 سنوات. ويبلغ عددهم 12 تلميذا يمثلون العينة التجريبية.

المجال المكاني: المركز الطبي البيداغوجي للمتأخرين عقليا بمدينة مستغانم – الجزائر.

المجال الزمني: خلال الموسم الدراسي 2019/2018

4.2. أدوات البحث:

- المصادر والمراجع وكذا الدراسات السابقة إضافة إلى استطلاع رأي الخبراء وتتمثل هذه الأدوات في:
- اختبار الذكاء لجود انوف (اختبار رسم رجل بالدرجة).
- اختبارات الإدراك الحركي وتقيس المجالات التالية:

المجال الأول: التوازن والقوام

المجال الثاني: صورة الجسم وتمييزه

المجال الثالث: التوافق الحركي

الجدول (01) يوضح اختبارات الكفاءة الإدراكية الحركية قيد البحث.

اختبارات المقياس	بنود المقياس	مجالات القياس
اختبار المشي على اللوحة	المشي أماما على اللوحة	التوازن والقوام
	المشي خلفا على اللوحة	
	المشي جانبا على اللوحة	
اختبار تعيين أجزاء الجسم	تعيين أجزاء الجسم	تصور الجسم وتمييزه
اختبار تقليد الحركة	تقليد الحركة	
اختبار رمي الكرة والتقاطها	رمي الكرة والتقاطها	التوافق الحركي
اختبار ركل الكرة على المربع	ركل الكرة على المربع المحدد	

5.2. الأسس العلمية للاختبارات:

الموضوعية: لقد رأى الباحثون أن الصدق الظاهري هو أحسن طريقة لاستخراج درجة صدق الأداة، حيث تم عرض أداة البحث على مجموعة من المحكمين وهذا لتقدير مدى ملائمة الاختبارات لموضوع البحث في تحقيق الغرض الذي وضع من اجله، وبناء على ما ورد من ملاحظات واقتراحات من المحكمين في مجال الاختصاص. قام الباحثون بتطبيق الاختبارات المقبولة من طرف المحكمين.

ولقد أجريت الدراسة الاستطلاعية على عينة تتكون من 08 أطفال لهم نفس مواصفات العينة في التجربة الأساسية. وذلك بتاريخ 2019/01/13.

معامل الثبات والصدق للاختبارات قيد البحث

الجدول (02) يوضح معامل الثبات للاختبارات قيد البحث

اختبارات المقياس	بنود المقياس	معامل الثبات
اختبار المشي على اللوحة	المشي أماما على اللوحة	0.89
	المشي خلفا على اللوحة	0.82
	المشي جانبا على اللوحة	0.93
اختبار تعيين أجزاء الجسم	تعيين أجزاء الجسم	0.88
اختبار تقليد الحركة	تقليد الحركة	0.90
اختبار رمي الكرة والتقاطها	رمي الكرة والتقاطها	0.89
اختبار ركل الكرة على المربع	ركل الكرة على المربع	0.91

مستوى الدلالة 0.05، درجة الحرية =06

ثبات وصدق الاختبار: يلاحظ من خلال الجدول رقم (02) أن نتائج قيم معاملات الثبات بلغت 0.82 كأصغر قيمة و0.93 كأكبر قيمة وهي أكبر من القيمة الجدولية المقدرة بـ 0.62 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 06، وهذا التحصيل الإحصائي يؤكد على مدى تمتع الاختبارات بدرجة ثبات عالية فيما وضعت لقياسه.

6.2. أسس وضع البرنامج:

- قام الباحثون بإتباع الأسس العلمية لبناء البرنامج عن طريق اختيار محتوى البرنامج (ألعاب القصص، الألعاب التخيلية، الألعاب الحركية وألعاب الصور بغرض تنمية الكفاءة الإدراكية الحركية)، حيث تتماشى مع خصائص هذه الفئة (المرحلة العمرية ودرجة الإعاقة الفكرية).
- عند تصميم البرنامج تم اختيار الألعاب المناسبة لهذه الفئة مثل الألعاب الحس حركية، الألعاب القصصية، حيث قام الباحثون بعرض محتوى البرنامج على خبراء في مجال التربية البدنية والرياضية والأنشطة الرياضية المكيفة للتعرف على موضوعية البرنامج فيما وضع لأجله.
- تم وضع 08 وحدات تعليمية تنموية تحتوي على ألعاب متنوعة (بالأدوات وبدونها) بحيث تكرر الوحدة التعليمية مرتين في الأسبوع الواحد. (08 أسابيع).
- تطبيق البرنامج التعليمي من 2019/01/20 إلى 2019./03/17

7.2. محتوى البرنامج:

- العاب المشي (إدراك حركي للاتجاه)
- العاب الجري (إدراك حركي للاتجاه)
- العاب الوثب والقفز (إدراك حركي للمسافة الأفقية)
- العاب الرمي (إدراك الحركي للمسافة الأفقية)
- العاب الكرة (إدراك حركي بالأداة ودقة الأداء)

8.2. الوسائل الإحصائية:

المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الارتباط R، اختبار دلالة الفروق T ستيودنت.

3- النتائج ومناقشتها:

عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لعينة البحث:

الجدول (03) يوضح دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للعينة التجريبية

المعالجة الإحصائية / الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		T المحسوبة	دلالة الفروق
	س1	ع1	س2	ع2		
المشي على اللوحة أماما	1.91	0.61	3.10	0.51	3.81	دال
المشي على اللوحة خلفا	1.6	0.42	2.5	0.76	2.67	دال
المشي على اللوحة جانبا	02	0.71	03	0.74	2.70	دال
تعيين أجزاء الجسم	2.20	0.75	3.25	0.66	2.97	دال
تقليد الحركة	1.82	0.61	03	0.84	3.54	دال
رمي الكرة في السلة	02.3	0.65	4.25	0.66	3.47	دال
ركل الكرة على المربع	2.06	1.0	5.87	1.09	4.19	دال

درجة الحرية (ن-1)=11 ومستوى الدلالة 0.05، T الجدولية = 2.20

يتضح من الجدول رقم (03) وجود فروق دالة إحصائيا لصالح القياسات البعدية لدى العينة التجريبية حيث تراوحت قيمة T المحسوبة بين 2.70 إلى 4.19 وهي كلها اكبر من قيمة T الجدولية المقدرة بـ 2.20 عند المستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية (ن-1)=11، ويرجع ذلك الباحثون إلى مساهمة توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة التي تهدف إلى معالجة الضعف الإدراكي والحركي لدى عينة البحث التجريبية زيادة على اعتماد الأسس العلمية في إعداد الوحدات التعليمية.

من خلال النتائج المتوصل إليها وجود فروق دالة إحصائيا لصالح القياس البعدي في اختبارات الكفاءة الإدراكية الحركية للعينة المقصودة، ويرجع الباحثون ذلك إلى التأثير الايجابي لتوظيف لاستراتيجية الألعاب والمحاكاة التي تم تطبيقها على

عينة البحث، وما تم مراعاته عند وضع البرنامج باعتماد الأسس العلمية لبناء الوحدات التعليمية، زيادة على اختيار ألعاب حركية والقصص الحركية المناسبة، كما أن الألعاب كانت تؤدى بصورة تنموية مع الاستعانة ببعض الأدوات الصغيرة المختلفة الأحجام والأشكال والألوان. وهذه النتيجة تعكس مدى الترابط بين استراتيجية الألعاب وتحسن الإدراك الحركي وبما يتناسب وخصائص ومميزات تلاميذ ذوي الاحتياجات الفكرية.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصل إليه كل من سيلجا بابريل (1996)، مكارم حلمي (1990)، صلاح عيسوي (1992)، ونادية عبد القادر (1996)، نشوى محمد نافع، امال محمد مرسي. (2000)، بن زيدان حسين (2009)، Mohammad et al (2018) أن البرامج المقترحة في مختلف الأنشطة البدنية والرياضية (الألعاب والمحاكاة، اللعب الحركي، ألعاب القوى، جمباز الموانع، الجمباز التربوي، النشاط الحركي، القصص الحركية) أثرت إيجابا على مختلف القدرات والمهارات الحركية والإدراك الحركي لدى التلاميذ ذوي الاحتياجات الفكرية.

وهذه النتيجة تتفق مع دراسة مهند جبران موسى وآخرون (2014) وعن Gullahue (1996) فان الحركة للطفل هي هدف أساسي للتعلم فمن خلالها تتسع الدائرة فتشمل جميع جوانب نمو الطفل وأداة لتحقيق الأهداف المرجوة في النمو الجسمي والتطور الحركي.

وأضافت سارة عبد الله القحطاني (2009) ان الألعاب الرياضية تتمثل في ألعاب التخفي والمطاردة والسباقات مع الآخرين وألعاب الكرة وبعض الألعاب الأخرى التي تمتاز بأنها اجتماعية وليست فردية وأن لها قواعد ونظم تحددها وتعتبر هذه الألعاب ذات أهمية كبيرة في النمو الحركي والاجتماعي فهي تنمي المهارات الحركية وروح التعاون والتنافس بين الأطفال وتمكنهم من القيام بأدوار القائد أو التابع. كما أنها وسيلة لمعرفة الفرد بنفسه، وتسود هذه الألعاب في مرحلة المدرسة الابتدائية وما بعدها.

وقد أكد كل من حلمي إبراهيم وليلى السيد فرحات (1998)، عمر عفيفي (1997) وطه سعد أبو الليل (2005) أن من أهداف ممارسة التربية الرياضية لذوي الإعاقة الفكرية اكتساب التوافق الحركي والقوة العضلية، حيث يساعد ذلك على أداء المهارات الحركية الأساسية الانتقالية كالوقوف، المشي، الوثب والحركة بأنواعها المختلفة وفقا لمتطلبات الحياة العادية للفرد. كما أضاف Nichols (1994) أن الإدراك الحس-حركي مهم في الأداء الحركي العام، وأكثر أهمية في الأداء الحركي الرياضي حيث يسمح بالتحكم في توجيه وتصحيح الحركة أثناء أدائها سواء كان ذلك من حيث الشكل، المدى أو الاتجاه.

ودل مصطفي عبد العزيز (1998) على أهمية الألعاب أنها تعمل كوسيلة للنمو البدني وتطوير قدرات الحس- حركي، فضلاً عن تنمية الحركات الأساسية واكتساب المهارات الحركية وأضافوا على ضرورة إيجاد علاقة إيجابية بين القدرات الحسية-الحركية وسرعة تعلم وأداء المهارات الحركية والمعرفية. وفند (Hadithi 2006) على أن الإدراك الحس-حركي يعد من أهم الوظائف النفس-حركية والذي يلعب دورا هاما في اكتساب وإتقان المهارات الحركية لكثير من الأنشطة الرياضية وغير الرياضية، التي تتطلب دقة في تقدير العلاقات الزمانية، المكانية والديناميكية، وأضاف مجيد خريبط (2000) انه تعتبر الحركة إحدى مقومات الحياة للطفل، فهولا يستطيع الحياة بدونها كما تعتمد تربية الطفل وتنمية قدراته البدنية والعقلية والنفسية على الحركة، فمن خلالها يتعلم وينمو ويتطور لذلك كان من الضروري التأكيد على أهمي ة الدور الذي تقوم به التربية الحركية في العملية التربوية وخصوصا مع الأطفال في المرحلة الأولى ودائما ما تكون الحركة هي الطريقة الأساسية في التعبير عن الأفكار والمشاعر والمفاهيم وعن الذات بوجه عام، فهي استجابة بدنية ملحوظة لمثير ما سواء كان داخليا أو خارجيا، وأهم ما يميزها هو ذلك التنوع الواسع في أشكالها وأساليب أدائها.

وعليه نرى أن أسلوب التعلم باللعب نشاط موجه الطفل أو المتعلم لتنمية سلوكه وقدراته العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في الوقت نفسه المتعة والسرور، وأسلوب التعلم باللعب هو استثمار لأنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ المعرفة للطفل. ونقول كذلك أن الحركة واللعب إحدى عناصر الحياة للأسوياء وذوي الإعاقة، ووسيلة علاجية وتأهيلية، لأن الحركة الدائمة تجربة للمحيط من اجل التعرف عليه، فالطفل يتعلم الأشياء القريبة والبعيدة في مجال حياته عن طريق التحسس والملاحظة والتجربة والمسك أي بمساعدة حركات اليدين والحواس، حيث يتعرف على صفات الأشكال ونوعية ومجال وزمان كل ما يحيط به وماله علاقة بحياته، وما يتأكد أن اللعب أحد مظاهر الإدراك الحركي، ومن وسائل الطفل الجوهرية للاتصال بنفسه وبالبيئة من حوله، وذلك من خلال بعض الدراسات المهتمة بهذه الفئة في متغيرات القدرات الإدراكية الحركية، ومن هنا تتضح لنا أهمية الأنشطة التعليمية والتدريبية (أنشطة الحركة واللعب والتمرينات البدنية) في تحسين القدرات العضلية التي تساعد كثيرا في ضبط اتزان الجسم، وتطوير حركات المشي والجري، وتنمية القصور الحادث في مكونات عملية الإدراك الحركي.

4. الاستنتاجات:

- لاستراتيجية الألعاب والمحاكاة فاعلية ايجابية في تحسين الكفاءة الإدراكية الحركية للتلاميذ ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09-12) سنة.
- تحسن جوانب الكفاءة الإدراكية الحركية قيد البحث لدى عينة البحث.
- للألعاب أهمية كبيرة في تحسين جوانب الكفاءة الإدراكية الحركية للتلاميذ ذوي الاحتياجات الفكرية البسيطة (09-12) سنة.

5. التوصيات:

- الاهتمام بدروس الأنشطة الحركية والرياضية للتلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية في المراكز الطبية البيداغوجية.

- توظيف استراتيجية الألعاب والمحاكاة لما له من تأثيرات على الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الإعاقة الفكرية.
- الاهتمام بتنمية الكفاءة الإدراكية الحركية لذوي الإعاقة الفكرية.
- إيجاد وعمل برامج حركية ورياضية للتلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية على اختلاف درجات إعاقتهم ولجميع المرحل العمرية.
- انجاز البحوث على مختلف النواحي البدنية، الحركية، النفسية والمعرفية لدى مجتمع ذوي الإعاقة الفكرية.

المصادر والمراجع:

أسامة كامل راتب. (1990). *النموالحركي*. القاهرة: دار الفكر العربي.

أحمد فايز النماس. (1992). *العلاج الحركي*. المملكة السعودية: دار الفكر.

الزبيدي عبد الحكيم. (2005). *أثر برنامج تربوي حركي على القدرات الإدراكية الحركية لذوي التحديات العقلية، رسالة ماجستير غير منشورة*. الاردن: جامعة اليرموك.

السيد خالد عبد الرزاق. (2001). فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة. *المجلس العربي للطفولة والتنمية، مجلة الطفولة والتنمية، 1(3)*.

ألكلابي ميثم محسن. (2008). *أثر الألعاب الصغيرة في تطوير الإدراك الحس حركي لدى أطفال الرياض بعمر 05 سنوات. رسالة ماجستير غير منشورة*. العراق: كلية التربية الرياضية. جامعة بابل.

بن زيدان حسين. (2009). دور الالعاب الحركية في تحسين الادراك الحسحركي للمتخلفين عقليا. بحث منشور. جامعة *مستغانم. مجلة علوم وتكنولوجية النشاطات البدنية والرياضية، 7*.

جاسم محمد النايف الرومي. (1999). *اثر الالعاب الصغيرة والقصص الحركية على بعض القدرات البدنية والحركية للاطفال. رسالة دكتوراه غير منشورة*. العراق: جامعة الموصل،كلية التربية الرياضية.

حلمي إبراهيم، ليلى السيد فرحات. (1998). *التربية الرياضية والترويح للمعاقين*. مصر: دار الفكر العربي.

خيرشواهين. (2008). *ألعاب تربوية مثيرة للتفكير*. الاردن، عمان: عالم الكتب الحديثة.

سارة محمد عبد الله القحطاني. (2009). *دور ممارسة الألعاب في خفض القلق لذوي الإعاقات الجسدية الحركية بمؤسسة رعاية الأطفال المشلولين بالطائف ماجستير غير منشورة*. السعودية: جامعة أم القرى. كلية التربية بمكة المكرمة.

سلامة أحمد المجالي، ميسلون كامل الشديدة. (2017). *عن أثر استخدام برنامج تعليمي مقترح في تطوير الإدراك الحس حركي لدى طالبات مرحلة الطفولة الوسطى من(6–9) سنوات*. الأردن: وزارة التربية والتعليم،مديرية تربية القصر، الكرك.

طه سعد علي،احمد أبوالليل. (2005). *التربية البدنية والرياضية لذوي الحاجات الخاصة*. الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

عمر عفيفي. (1997). *التربية البدنية للمعافين*. القاهرة: دار حراء.

فاروق الروسان. (2010). *مقدمة في الإعاقة العقلية*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

كمال عبد الحميد زيتون. (2004). *تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصال.ط2*. القاهرة: عالم الكتب.

مجيد ريسان خربيط. (2000). *ألعاب الحركة*. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

مصطفي عبد العزيز. (1998). النشاط الحركي وأهميته في تنمية القدرات الإدراكية الحسية – الحركية عند الأطفال. *الأردن:مجلة أبحاث يرموك. سلسلة البحوث الإنسانية والاجتماعية،14(8)*.

محمد فتحي سليمان. (2007). *تاثير برنامج ترويحي حركي على تنمية المهارات الحركية الاساسية للاطفال ذوي الاحتياجات العقلية. ماجستير غير منشورة*. جامعة حلوان.

مصطفي عفاف عثمان. (2000). أثر برنامج تربية حركية مقترح على القدرات الإدراكية الحركية للمعاقين ذهنياً والقابلين للتعلم. مصر*:جامعة حلوان، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة، العدد 30*.

مهند جبران موسى، رامي صالح حلاوة، عمر سليمان هنداوي. (2014). فاعلية برنامج لتعليم المهارات الحركية الأساسية على القدرات الإدراكية الحركية للأطفال المعاقين ذهنيا القابلين للتدريب. *مجلة دراسات، العلوم التربوية، 41(2)*.

نادية عبدالقادر احمد. (1996). تاثير الجمباز التربوي على القدرات الادراكية الحركية للمعاقين ذهنيا. مصر: *جامعة المنيا. مجلة علوم الرياضة العدد14*.

نجدة لطفي احمد حسن. (2002). *فاعلية برنامج التمرينات على بعض القدرات الحسحركية والسلوك التوافقي للاطفال المعاقين ذهنيا. دكتوراه غير منشورة.* الاسكندرية: كلية التربية الرياضية للبنات.

نشوى محمد نافع، امال محمد مرسي. (2000). تاثير برنامج مقترح للتمرينات التعليمية على النشاط الزائد وبعض الصفات البدنية للمعاقين ذهنيا. *مصر. جامعة حلوان، مجلة التربية الرياضية*.

نشوان محمود الصفار.(2009). أثر استخدام أسلوب الاستكشاف الحركي في تنمية القدرات الاداركية للتلاميذ بطيئي التعلم. جامعة الموصل: *مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية،8(2)*،254-274.

يسر محمد عبد الغني. (1997). *تقويم الحالة القوامية لتلاميذ مدارس التربية الخاصة (12-16) سنة، رسالة ماجستير غير منشورة.* جامعة طنطا: كلية التربية الرياضية.

Adel, O. (1998). *The Effect of Development of Some Cognitive Variables (Sense - Kinetic) on Learning Chest Swimming, Magister Thesis.* University of Jordan: Faculty of Physical Education.

Foley, J. T., Bryan, R. R. and McCubbin, J. A. (2008). Daily physical activity levels of elementary school-aged children with and without mental retardation. *Journal of Developmental and Physical Disabilities, 20(4)*، 365-378.

Fones, C. S., Pollack, M. H., Susswein, L., Otto, M. (2000). History of childhood attention deficit hyperactivity disorder (ADHD)

Journal of affective .features among adults with panic disorder .106-99 *disorders, 58(2)*

Developmental Physical Education for .(1996) .Gullahue, D New York: Macmillan Pub. *.s Elementary School Children'Today* .Com

Sensory-motor perception and its relation to .(2006) .Hadithi, M *the accuracy of some offensive skills in basketball, unpublished PhD* Iraq: Department of Physical Education, Mustansiriya *.thesis* .University

Special physical education- .(1994) .Jansma,P., French,R .new jersey: prentice hall *.physical activity sports and recreation*

The .(2018) .Mohammad, A., Ghasem, N., Seyyedeh, S. J-A Effectiveness of Motor Therapy on Motor Skills and Bilateral *Iranian* .Coordination of Children With Intellectual Disability 341-333 ،*Rehabilitation Journal, 16(4),*

St.Louis: Times Mirror *.Moving and learning* .(1994) .Nichols, B .Mosby

المحتوى التربوي للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الطفل الجزائري (تحليل محتوى ألعاب البلاي ستايشن نموذجا)

The educational content of electronic games and its repercussions on the Algerian child (analysis of the content of playstation games as a model)

فضيلة رباحي[1]، وردة عتروت[2]
[1] جامعة لونيسي علي البليدة (الجزائر)، farabahi@yahoo.fr
[2] جامعة أكلي محند أولحاج البويرة (الجزائر)، roosyroosy72@yahoo.fr

ملخص: نطرح في هذا المقال موضوع المحتوى التربوي للألعاب الإلكترونية التي انتشرت ممارسة الأطفال لها في الجزائر مؤخرا، بحيث أصبحت بديلا عن الكثير من الألعاب الأخرى والتي كانت تساهم في دعم تربية وتنشئة الطفل كونها تنتج في إطار البيئة الثقافية لذات المجتمع، في حين أن الألعاب الإلكترونية والتي تستورد غالبا من مجتمعات أخرى فمن المفروض أن تحمل ثقافة تلك المجتمعات التي أنتجتها، ومن هذا المنطلق جاءت دراستنا هذه للكشف عن المحتوى التربوي لهذه الألعاب باختيار لعبة البلاي ستايشن كنموذج عنها، وقد توصلنا في النتائج إلى أن هناك ميل شديد لدى الأطفال إلى ممارسة مثل هذه الألعاب مقارنة بالألعاب التقليدية بسبب اعتمادها على تقنيات عالية الجودة في استعمال المثيرات الصوتية والمرئية التي تدخل الطفل في عوالم من الإثارة والانطلاق لا يتسنى له عيشها في العالم الحقيقي وهذا ما يزيد في درجة تمسكه وإدمانه على هذه الألعاب بشكل متزايد وهوما يزيد بدوره في تأثره بالنماذج الثقافية التي تمرر من خلالها والتي تتعارض بشكل كبير مع المحتوى التربوي الأصلي.

الكلمات المفتاحية: الأطفال؛ الألعاب الإلكترونية؛ المحتوى (المضمون) التربوي؛ الانعكاسات.

Abstract: In this article, we present the subject of the educational content of electronic games that children have recently practiced in Algeria, so that they became a substitute for many other games that contributed to supporting the education and upbringing of the child as they were produced within the cultural environment of the same society, while electronic games Which are often imported from other societies, it is supposed to carry the culture of those societies that produced them, and from this point of view our study came to reveal the educational content of these games by choosing the Playstation game as a model for them. And we concluded in the results that there is a strong tendency among children to play such games compared to traditional games because of their reliance on high-quality techniques in the use of sound and visual stimuli that enter the child in worlds of excitement and excitement that he cannot live in the real world and This increases the degree of his adherence and increasing addiction to these games, which in turn increases his influence on the cultural models that he passes through, which greatly contradict the original educational content.

Keywords: Children ; electronic games ; educational content ; reflections.

مقدمة:

نحاول في هذا العمل إعطاء لمحة تقريبية لما تحمله الألعاب الإلكترونية واسعة الانتشار لدى اليافعين خاصة الأطفال منهم من مضامين تربوية، هذه الأخيرة التي يتعرضون لها جراء استخدامهم المتواصل لهذه الألعاب والتي لها من الأثر البالغ ما يمكن أن ينافس التربية أو التنشئة التي تعمل الأسرة والمجتمع على تشكيلهم وفقها، وفي هذا الشأن فقد نبهت غالبية الدراسات المهتمة إلى الآثار والانعكاسات السلبية التي تعود على الأطفال جراء الاستعمال المفرط وغير الرشيد لهذه الألعاب لكن لم يكن لها أي صدى في ظل تيسر سبل حصول واستعمال الأطفال لمختلف الوسائل التكنولوجية الحديثة، وهوما دفعنا إلى القيام بهذه الدراسة قصد الكشف عن أهم تلك المضامين والتأكيد على انعكاساتها المختلفة على الطفل الجزائري، وقد تم ذلك من خلال اعتماد عدد من العناصر البنائية للموضوع والتي يأتي ذكرها كما يلي:

إشكالية الدراسة:

تعد الألعاب في أي بلد جزء من ثقافة المجتمع يعكس واقع ثقافة المجتمع الذي توجد فيه، والإشكالية القائمة هل الألعاب الالكترونية التي تعتمد عليها الأسرة الجزائرية كوسيلة تربوية في تربية الطفل وتعليمه صورة للمجتمع الجزائري أم أنها لن تكون إلا صورة للمجتمع الذي أنتجها. وبالتالي قد تعمل على نشر هذه الصورة النمطية للطفل الجزائري لا نعلم إلى ما ترمز إليه، فتؤثر بذلك على تصوراته وسلوكاته بسبب عدم تكون معايير القبول والرفض لديه بحكم قلة معرفته وخبراته خاصة وأن في مرحلة الطفولة المتأخرة ينتقل الطفل من مرحلة التعامل بالخيال اللاواقعي إلى الخيال الواقعي مما يوقعه في التقليد والمحاكاة الواقعية لما يراه في الخيال.

وبحكم التغيرات الاجتماعية مختلفة المجالات في العالم كما في الجزائر فقد كان من الضروري اعتماد سبل وأساليب جديدة في جميع مناحي الحياة بما فيها التربوية حيث وجد التربويون أنفسهم ملزمين لتقبل المشاركة في تأديتهم لواجباتهم تجاه أبنائهم حتى في أمور هينة كاللعب، إذ لم يعد لدى الأهل الوقت الكافي لمشاركة أبنائهم في ذلك في ذات الوقت الذي وجدوا أمامهم فرصة ذهبية لتعويض الأمر من خلال السماح لأبنائهم اقتناء أو استعمال الألعاب الإلكترونية التي أضحت بديلا مناسبا لهم لسد هذه الفجوة، خاصة لما وجدوه فيها من تقبل وإقبال واسع لدى فئة الشباب كما لدى الأطفال بسبب ما كانت تعرضه من إثارة و من تشويق استطاعت من خلاله تحريك الجانب الانفعالي لديهم وحتى السيطرة عليه أحيانا وهذا ما زاد من شعبية هذه الألعاب وزيادة الطلب عليها أكثر، وهو الذي قابله زيادة درجة استيرادها أكثر مما أدى إلى توسع انتشارها بالمثل.

وفي هذا الإطار نشير إلى أن الألعاب الالكترونية المتوفرة للأطفال في المجتمعات العربية الإسلامية على العموم والمجتمع الجزائري على الخصوص ورغم جاذبيتها وقيامها على مستويات تقنية عالية الجودة إلا أنها تبقى ألعاب منتجة في

بيئات اجتماعية وثقافية غير مجتمعنا وغير ثقافتنا، وهذا ما أثار اهتمامنا بالموضوع ذلك أن ظاهر استعمال الأطفال لها يبدي لنا الاطمئنان من حيث أنها تسعد الطفل وتشد انتباهه ويتعلم عن طريقها بعض المهارات الفكرية، لكن من الجانب الآخر وهو الشيء الذي لا بد من عدم إغفاله هو المضمون الرمزي الذي لا يتبدى للملاحظ العادي إنما يتطلب رؤية فاحصة وناقة تترصد الرسائل المشفرة التي تحملها هذه الألعاب والتي يكون تأثيرها عميقا وغير مباشر، وهذه هي الفكرة التي أردنا التركيز فيها في دراستنا هذه كونها مسألة هامة تتطلب بحثا علميا لمعرفة طبيعة المحتوى التربوي الذي تحمله هذه الألعاب من جهة ومن جهة ثانية معرفة إلى أي حد تحقق هذه المضامين التربية السليمة للأطفال، وهذا ما جعلنا نبلور فكرتنا هذه من خلال الانطلاق من سؤال جوهري مفاده: ما هي المضامين التربوية التي تحملها الألعاب الإلكترونية واسعة الانتشار في الجزائر و ما هي انعكاساتها على الأطفال ؟

1. التحديد المفاهيمي للمصطلحات المستخدمة:

1.1.2.الأطفال: جمع طفل ومعناه كما جاء في مختار الصحاح بلسان العرب ذلك الصغير من كل شيء، وأصل اللفظ من الطفولة أو النعومة، فالوليد به طفالة ونعومة حتى قيل الطفل الوليد مادام رخوا (ناعما)، وهي كلمة تطلق على الذكر والأنثى والمصدر كلمة طفولة (مصطفي يوسف كافي، 2015،81)، وهذه الأخيرة هي المرحلة العمرية التي تأتي مباشرة بعد الولادة والتي يعتمد فيها الطفل على غيره اعتمادا متدرجا من الكلية إلى الاستقلال، ويحتاج فيها إلى الرعاية والتربية... (ابراهيم جابر السيد، 2015، 102)، وفي هذا نشير إلى أن كلمة طفل مشتقة من طفيل ذلك أن هذا الأخير هو الذي يعتمد على الآخرين لذلك سمي الطفل طفلا.

كما عرّفته الأمم المتحدة حسب اتفاقية حقوق الطفل المبرمة بتاريخ 20 نوفمبر عام 1989 على أنه: كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة من عمره ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المطبق عليه (مصطفي يوسف كافي، 2015، 83).

2.2.الألعاب الإلكترونية: تعرف الألعاب عامة بأنها " نشاط موجه أو غير موجه يقوم الأطفال به لتحقيق المتعة والتسلية، ويستعين بها عادة الكبار في إنماء شخصياتهم وتطوير سلوكهم من جميع الجوانب الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية " (الحيلة محمود محمد، 2002، ص19).

فهي " نشاط يتم إنجازه بمتعة مرهفة مع إظهار الحركة، فالتركيز على ألعاب الطفل ينبغي أن يكون أكثر من التركيز على ما لديه من قدرات ورغبات يريد تحقيقها " (الحيلة محمود محمد، 2002، ص20).

أما ما يخص اقترانها بمصطلح الإلكترونية فيعني الاقتصار على الألعاب التي تتم عن طريق استخدام الوسائل الإلكترونية كالحاسوب والشاشات المتلفزة و الأجهزة الإلكترونية المخصصة لذلك مثل جهاز بي أس بي، البلاي ستايشن، الإيكس بوكس، الواي، الدي أس...

3.2.المحتوى (المضمون) التربوي: يشير المحتوى إلى ذلك الكل المكون لشيء ما والذي يشكل جميع عناصره الداخلية التي ينبني عليها والتي تهدف في مجملها إلى تحقيق مقاصد وأهداف معينة، و في هذا الشأن يعني المحتوى أو المضمون التربوي جميع المكونات البنائية أو العناصر التي تقوم عليها عملية التربية من الداخل، حيث تتحدد التربية وفقا لذلك في كونها عملية نمو للكائن البشري لتصل به إلى درجة الكمال الممكن جسميا وعقليا وروحيا واجتماعيا (عبد الرحمان عبد الرحمان النقيب، 1987،12)

وبالتالي فالمضمون التربوي هو ذلك المحتوى الذي يتم بواسطته تحقيق الأهداف التربوية، ويقصد بالمضمون المعارف (الحقائق – المفاهيم – المبادئ – القوانين والمهارات والجانب التربوي (الوجداني)، القيم، المعتقدات والاتجاهات والميول...).

4.2.الانعكاسات: هي مجموع الآثار والنتائج التي تنجر من وراء الاستخدام المتكرر والمتواصل للألعاب الإلكترونية على الطفل سواء على المستوى النفسي الانفعالي أو الميتوى الاجتماعي التواصلي، أو المستوى السلوكي التربوي...

3. أهمية الدراسة و أهدافها:

تكتسي هذه الدراسة أهميتها من أهمية الموضوع ذاته فمن جهة أنها تتعلق بفئة حساسة من فئات المجتمع (الأطفال) وبالتالي فكل ما يخصهم يعتبر مهما لأن حسن الاهتمام بهم يعني تخطيطا حسنا لمستقبل المجتمع والعكس صحيح، ومن جهة أخرى أن تناول موضوع الألعاب الإلكترونية يدخل في إطار متابعة جانب من التغيرات التي يعيشها المجتمع والتي تتعلق بانتشار استخدام التكنولوجيات الحديثة للإعلام وتداعياتها خاصة إذا ارتبط الأمر بفئة الصغار، فالموضوع كله على بعضه ذو أهمية بالغة باعتبار أن الطفولة هي مرحلة البناء الشخصي والتربوي وأنها تتأثر بشكل كبير بعناصر البيئة التي تنمو وتتطور من خلالها، لهذا فإن تعرضها لبرامج ومحتويات الألعاب الإلكترونية باستمرار لا بد من أن يكون له الأثر الكبير على نموها وتشكيل شخصيتها، وهو الأمر الذي دفعنا للاهتمام بهذا الموضوع.

أما بالنسبة للأهداف المتوخاة من هذه الدراسة فيمكن اختصارها في:

- معرفة أهم الرسائل المضمنة لهذه الألعاب ؛
- كشف الجوانب غير المعلنة لأهداف الألعاب الإلكترونية المروجة لأطفالنا ؛
- تحسيس الأولياء بالدرجة الأولى بأهمية متابعة ما يتشر به أبناؤهم من قيم نتيجة ممارستهم لهذه الألعاب،
- رصد مختلف الانعكاسات المتوقع حصولها على الأطفال جراء إدمانهم على هذه الألعاب.

4- إجراءات تطبيق الدراسة الميدانية:

طبقت هذه الدراسة على ألعاب البلاي ستايشن كنموذج لتحليل محتواها الضمني والتي اعتمدنا في تحليلها هذا على عدد من الخطوات المنهجية من خلال:

1.4. طريقة اختيار العينة:

تم الاعتماد على جهاز بلاي ستايشن لنماذج من ألعاب الأطفال والتي تم تحديدها بطريقة العينة القصدية بناء على المعطيات التي جمعت من المقابلات التي تضمنتها الدراسة الأصلية مع أصحاب المحلات التجارية، وهي الألعاب الأكثر بيعا وانتشارا وتوفرا في هذه المحلات لما لها من إقبال شديد من جانب الأطفال.

2.4.أهمية تقنية تحليل المحتوى وأهدافها في هذا البحث:

إن اعتمادنا على هذه التقنية ليس من محض الصدفة وإنما تم ذلك على أساس الاقتناع بجدواها العلمي ذلك أن تحليل محتوى نماذج بعض المجسمات (الألعاب) في مجال ممارسة الألعاب الخاصة عند الأطفال قد تجيب على كثير من الأسئلة التي قد لا تجيب عنها الاستمارة أو المقابلة، مثل هدم اللعبة ثم إعادة بنائها وتغيرها وفك رموزها ومعانيها من خلال تحليل وفهم دلالاتها المختلفة فالكلمة قد تفسر المعنى لكن لا تصفه بدقة في حين أن المجسم يوضح المقصود أكثر، وعليه فالهدف من استعمال هذه التقنية هو معرفة ما تعكسه هذه الألعاب من دلالات رمزية يتأثر بها الطفل بشكل لا واعي عبر استخدامه المتكرر لها، إضافة إلى أن تحليل محتوى هذه الألعاب يمكننا بالمثل من معرفة ما تشجع عليه من سلوكيات وما تثيره من انفعالات نفسية وعصبية لدى مستخدميها من الأطفال لما لها من قدرة فائقة في جذب انتباههم وإثارة مشاعرهم، كما هو الحال مع ألعاب البلاي ستايشن، باتمان، سبدرمان، سوبرمان، بابا نوال...، فكلها ألعاب موجهة للأطفال يحمل كل منها في طياته رسائل قد تترجم إلى معاني نفسية واجتماعية وثقافية تدعونا كباحثين في الميدان إلى ضرورة اكتشافها وفهمها الفهم الصحيح الذي يمكننا من التعامل معها بشكل أكثر

جدية، كونها أصبحت تشارك وبقوة في توجيه وتنشئة أجيالنا اللاحقة من الأطفال وبالتالي مستقبل مجتمع بأكمله.

3.4. طريقة تطبيق التقنية:

نظرا لدسامة المادة التي تريد الدراسة تحليل مضمونها فقد كان من الضروري استعمال تقنيات خاصة تمكن من تحديد الدلالات الأكثر ترددا للمعاني والرموز الغالبة للنماذج الأكثر بيعا وانتشارا في أوساط الأطفال الجزائريين والتي تمكننا من تفسير مدى تأثرهم بهذه الألعاب وشخصياتها والتي تظهر ولا ريب من خلال تصوراتهم ومواقفهم واتجاهاتهم.

ولهذا الغرض فقد اعتمدنا في تطبيق التقنية على الخطوات التالية:

– تحديد دقيق للبطاقة الفنية للمادة (الجهاز) مهما كان نوعها بحيث تحدد مصدرها، سياقها، مكان بيعه، والهدف.

– معرفة السياق التاريخي الذي ظهر فيه الجهاز الخاص باللعبة.

– وصف دقيق الجهاز من حيث مركباته...

– تفكيك الجهاز إلى مختلف العناصر المركبة لها.

– وضع جدول أين نحدد أمام كل عنصر المدلول العلمي الذي يحمله.

– إعادة تركيب العناصر ورموزها لنصل إلى قراءة علمية عامة لدلالاتها (الجهاز).

فكما هو موضح فهذه الطريقة تمنح لنا فرصة المقارنة بين هذه الألعاب من حيث مواضيعها، مقاصدها، أهدافها، فمن خلال تحليل محتواها، يمكننا استخراج أوجه التشابه والاختلاف بين بعض التجارب التي عرفتها هذه المنتجات في صناعة الألعاب من هنا جاءت هذه الدراسة بتحليل هذا النموذج من أجهزة الألعاب الالكترونية، خاصة وأن تحليل المحتوى هذا يساعد في هذه الدراسة على معرفة الدلالات والرموز التي تحتويها مركباته التقنية للعبة من خلال الوصف، التحليل والتفسير من خلال البحث عن المدلول العلمي لفهم معناه الذي يستوجب أولا فهم السياق التاريخي الذي نشأ فيه، لنتفحص عن قرب أصلهSes Origines للنظر بعد

ذلك إلى جهاز الألعاب الالكترونية كبضاعة قبل دراستها كلعبة ثم نحدد بطريقة تدريجية مفهوم رسالتهاSon Message ومبتغى نشرها وهو هذا ما نسعى لاكتشافه من خلال تحليل محتوى النموذج التطبيقي المعتمد عليه في هذه الدراسة:

4.4. تحليل المضمون لجهاز بلاي ستايشن (نموذج من الألعاب الإلكترونية)

أولا: البطاقة الفنية

- المصدر الأصلي: شركة سوني اليابانية.
- المصدر الفرعي: شركة نينتندو الأمريكية.
- مكان بيع اللعبة: المحلات التجارية بمنطقة البليدة.
- السياق: الوضع الثقافي والتربوي الناتج عن استيراد الجزائر لجهاز بلاي ستايشن من قبل المجتمع الياباني والأمريكي.
- هدف الموضوع: التحليل والكشف عن الدلالات العلمية المختلفة لمركبات جهاز بلاي ستيشن من خلال الرموز والمعاني التي يحملها الجهاز

ثانيا: السياق التاريخي لنموذج بلاي ستايشن: (fr.wikipedia.org)، (www.nidinfo.com)، (www. grospixels.com)

لوحظ في السنوات الأخيرة ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في محلات بيع ألعاب الأطفال بشكل كبير، وكذا انتشار القاعات الإلكترونية في الشوارع لممارسة الأطفال ألعابها بسرعة هائلة في المجتمع الجزائري، "وقد تنوعت هذه الأجهزة (الألعاب) بتنوع مصادرها، أشكالها، أحجامها واستعمالاتها، فمنها ما يسمى بجهاز "دريم كاست" وجهاز نينتندو64" وجهاز "بي أس"، وكان أكثرها مبيعا في الأسواق هو جهاز بلاي ستايشن "Playstation"¨".

كما كثرت الأقراص التي تحتوي على ألعاب تلك الأجهزة حتى إنها أصبحت تعد بالآلاف ومع ضعف الرقابة على هذه الألعاب وكثرتها، وما تميزت به من تقنية

عالية الجودة سواء في الرسومات أو الأحداث وتجسيد الأبطال كشخصيات حقيقية من خلال استغلالها للشخصيات والرموز التلفزيونية والسينمائية الأمريكية، حيث حولتها إلى ألعاب الكترونية مثل "باتمان" و"سبايدرمان" و"فانتستيك فور" و"ستار وارز" و"سوبرمـان"، هذا ما جعلها مثيرة عن طريق الإغراق في التصورات الخيالية، كما أدى هذا إلى تكريس اهتمام الأطفال بالثقافة أبطالها وشخصياتها،" مما زاد الطلب على شراء هذه الأجهزة، والألعاب الخاصة بها من قبل الأطفال لاقتنائها، حتى أنه لا يكاد يخلوبيت منها بحيث أصبحت جزء من غرف الأطفال رغم غلائها" (أبوصالح خالد، 2000، ص3) ، بل قد يصطحبونها الآباء والأمهات معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال تعلقا لممارستهـا.

فمعظم الأولياء قد يعتبرون جهاز بـلاي ستايشـن ما هو إلا لعبـة أو أداة للهو والتسلية مثله مثل بقية الألعاب الأخرى وقد يعود ذلك إلى عدم إدراكهم لمحتوى ألعابه المستوردة وما قد يكون لها من تأثير على الأطفال في بناء شخصيتهم وتصوراتهم الذهنية التي قد تنعكس على تصرفاتهم وسلوكا تهم متأثرين بما يشاهدونه ويمارسونه من ألعاب بلاي ستايشن عبر أقراصه المدمجة حتى وإن كانت هذه الألعاب مفيدة في بعض الجوانب كجانب الذكاء والجرأة والتفكير، فإنها قد تضره في جوانب أخرى كونها قد لا تعكس واقعهم الاجتماعي ولا حتى القيم العربية الإسلامية على اعتبار أن هذه الألعاب تأتي حاملة للقيم ورموز البلد التي أنتجتها، وتعكس ثقافتها خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الأطفال (أبوصالح خالد، 2000، ص3-5).

وقد أكد علماء النفس والاجتماع أن الطفل في فترة طفولته ما هو إلا جهاز استقبال واكتناز فقط لا غير يستقبل كل ما يرد إليه من أمور دون تفريق بين الصح والخطأ لعدم الأهلية الفعلية التي تجعله يقوم بتلك العلميات المتطورة، فهم يروأن أكثر ملامح الشخصية في معظم مراحل العمر التي تلي الطفولة تأخذ منحنياتها البيانية مما أكتسبه في طفولته.

من هنا نجد أنفسنا أمام هذه التساؤلات، هل حقا يمكن للعبة بلاي ستايشن أن تبني شخصية الطفل الجزائري من خلال عملية فكه لرموزها وإعادة تركيبها من خلال إعطائها معنى ومدلول؟ ما هي الفائدة التي يجنيها الطفل من هذه الألعاب؟ وما هي الأضرار التي تقع عليه بسبب ممارستها؟ وهل فوائده أكثر من أضراره أم العكس؟ هل

استعرض الوالدين تلك الألعاب ورأى ما فيها من قبل أن يجلبها لأطفالهم ليعرفوا مدى فائدتها من ضررها؟ ما سر هذا الإقبال الكبير عليها من طرف الأطفال والأولياء؟.

بالرغم من حب معظم الأطفال لألعاب بلاي ستايشن التي لها الفضل في إمتاعهم لكن أغلبهم لا يدركون شيء عن ماضي هذه الألعاب وأجهزتها "التي سوقت في أكثر من 120 بلد من مختلف أنحاء العالم" (fr.wikipedia.org)، وبلغت هذا الحد من التطور الكبير، من أين أتى هذا التطور، كيف ومتى؟ حتى نتمكن من الإجابة عن كل هذه الأسئلة علينا أولا فهم السياق التاريخي الذي نشأت فيه لعبة بلاي ستايشن لنتمكن بطريقة تدريجية فهم اللعبة ورسالتها (Ses messages) من خلال دلالاتها الاجتماعية.

ويعود تاريخ أولى التصورات للبلاي ستايشن إلى 1986، حين بدأت الشركة الأمريكية نيتندو Nintendo العمل على انجاز حامل الأقراص المرنة مع Famicom، وقد وجهتها مشاكل من بينها أن الطبيعة المغناطسية لهذه الأقراص تجعلها تمحى بسهولة، وبالتالي فمدة تحملها ضعيفة جدا إضافة إلى خطر تعرضها للقرصنة، بناء على هذا اهتمت نينتندو Nintendo كثيرا بأقراص CDROMLM/XA وذلك إثر ظهورها وتطورها على يد شركة Sony و Philips. مما جعل شركة Nintendo تطلب من شركة Sony تطوير مقياس إضافي للقرص CD–ROM تحت اسم SNES–CD وتم توقيع الاتفاقية ليبدأ العمل.

وبهذا نجد ظهور ألعاب بلاي ستايشن جاءت نتيجة أول اتحاد بين الشركتين الأمريكية واليابانية في بناء الشركات متخصصة في هذا المجال، وتعد شركة نينتندو Nintendo التي جعلت من الألعاب الإلكترونية شعبية هي أيضا من الشركات القديمة في هذا المجال، كما نجد شركة Sony التي اخترعت أنواع الإلكترونيات من راديو ومسجلات صوتية، أضافت صناعة ألعاب الفيديو إلى منتجاتها، ويعود اختيار Sony من Nintendo بفضل المخترع الشاب "كان كيتا راجي" المولود في 08 أوت 1950 بطوكيو، والذي لقب بأب البلاي ستيشن، بعد تحصله على شهادة

مهندس في الإلكترونيك في عام 1975، والتحق بشركة سوني وبدأ العمل على مشروع شاشة بلور السائل LCD للتلفزيون في نفس الوقت اقترح أحد فروع شركة سوني تكنولوجية الثلاثي النيترون Trinitron، الشيء الذي أجبر كيتا راجي على التنازل عن مشروعه الذي لاقى نجاحا فائقا فيما بعد وذلك لصغر حجمه في الشركة إلا أن رغم هذا الفشل استأنف كيتا راجي العمل بالبحث عن مخارج لشاشته في المجال السمعي، مع أول نجاح تجاري ثم شرع في دراسة وحدة جديدة للتخزين في الكاميرات الرقمية.

وقد كان النجاح الحقيقي لكان كيتارجي حدث سنة 1984 في مصنع شركة سوني في اتسوجي في اليابان، وذلك لتمكنه بوضع صورة ثلاثية الأبعاد لوجه إنسان على حاسوب يسمى "نظام G"، هذا النظام استعمل خاصة في التأثيرات الخاصة في البرامج التلفزيونية، وبهذه الطريقة توصل كيتاراجي إلى نظام حاملة ألعاب Console وعرض على شركة نينتندو تطوير معالج صوتي Processeur Sonor وقبلت على الفور شركة نينتندودون تردد.

في 1988 وقعت شركة سوني وشركة نينتندو عقدا جديدا لإدماج قارئ الأقراص المضغوطة Cd-Rom في Snes وعين كيتاراجي على رأس المشروع وتضاعف عدد أفراد طاقمه واعتبرت نيتندو هذا النموذج مستقبل ألعاب الفيديو. وبحلول سنة 1990 كان قد وضع نموذجين الأول هي الأقراص المضغوطة التي أدخلت في Snes والثاني هي حاملة ألعاب Console سوني قادرة على قراءة عبوات Cartouche نينتندو والأقراص المضغوطة وبهذا كان أول ميلاد لمحطة الألعاب Playstation.

بعدها خططت Sony أيضا لتطوير جهاز إلكتروني مصمم لتشغيل ألعاب الفيديو يحمل اسمها لكن مرافق لـ Nintendo، يتكون هذا الجهاز من نظام ترفيه يسمح باللعب في أن واحد بـSuper Nintendo وبطاقات الألعاب وكذلك بالشكل الجديد للأقراص المضغوطة CD والتي أرادت Sony صنعها.

وفي سنة 1989 كان سيتم الإعلان عن أقراص SNES–CD خلال CES، غير أن شركة نينتندو لم يرقها بند الاتفاق الذي يعطي حق التفرد لسوني في إبداع وإنتاج الأقراص المضغوطة، واعتبر مدير شركة Nintendoأن العقد غير مقبول وقام بإلغاء سري لكل مخططات الشراكة الخاصة بأقراص SNES–CDبين SonyوNintendo مما أدى إلى عرض شركة فيليبس اقتراح على نينتندو بصنع قارئ أقراص SNES ولكن بشروط غير مكرهة (لن تتقاضى فيليبس philips أي ثمن على الألعاب وإنما في المقابل لها الحق في استغلال الرخص الكبرى لنينتندو(زيلدا، ماريو، كيربي،...) وذلك لوضع عناوين على cd–1 Hardware الخاص بها، فبدأت المفاوضات دون علم من شركة سوني. وتم الاتفاق بذهاب كل من LincolnوMinoru Arakawa إلى مقر شركة philips في أوربا دون إعلام Sony وشكلوا اتحادا من نوع مختلف، إتحاد يمنح السلطة الكلية لـ Nintendo على ترخيص آلات. philips

في جوان 1991 خلال الـ CES (ما قبل E3)، أعلن نائب رئيس شريكة نينتندو في أمريكا بتعينه لشركة فيلبس كصانع قارئ الأقراص لـ SNES، ولكن في سنة 1992 قضت شركة نينتندو على شركة سوني بإعلان نهاية شراكة أو تعاون بين الشركتين تم التخلي عن مشروع قارئ الأقراص المضغوطة كما قدمت شركة سوني في شهر أكتوبر من نفس السنة نموذجها الثاني القادر على قراءة عبوات Ehcuotrac نينتندو والأقراص المضغوطة من إنجاز كان كيتاراجي والدليل على ذلك Catalogue المعلن عليه يتكون من برامج تعليمية، ولكنه لم يكن الهدف المرجوكانت شركة سوني تتأمل وتتوقع تحقيق حاملة ألعابها قبل نينتندو وفيلبس بـ 6 أشهر، أي في شهر جانفي 1993، مما ترك هذا الأمر شركة سوني تواصل لوحدها تطوير حاملة الألعاب Console الخاصة بها وتؤكد بذلك شركة نينتند وشراكتها مع شركة فيلبس وتعلن عن إنجاز قارئها للأقراص المضغوطةSNES، مما أدى هذا إلى غضب رؤساء كيتاراجي وحملوه مسؤولية هذه الإهانة، ولكنه رغم ذلك استأنف العمل

من جديد في شهر ماي. وعمل على إيجاد نموذج ثالث بسرية تامة لا علاقة له بتكنولوجية نينتندو وهذا النموذج الجديد لم يكن سوى نسخة من النظام G متعلقة باللعب Ludique، سيكون هذا المشروع لحاملة الألعاب قادر على تسيير تخطيطات ثلاثي الأبعاد Graphisme 3D، الشيء الذي لم يصدقه رئيس شركة سوني معتقدا أن التكنولوجية الحالية لا تسمح بتحقيق إنجاز كهذا، واحتفظ بذلك المشروع باسم محطة الألعاب Playstation انتقاما من نينتندو.

شركة سوني من جهتها لم تنتج سوى 200 وحدة من محطة الألعاب الخاصة بها، فأوقفت كل شيء للتركيز على مشروع PSX (المشروع السري لكان كيتاراجي)، فبفضل رقاقة ULSI Puce لحاملة الألعاب بالاستغلال الأمثل للحاسب الرئيسي 3000 Risc أصبحت شركة سوني حاملة الألعاب الأقوى لألعاب الفيديو أنذاك. وفي نهاية سنة 1993 قام كان كيتاراجي بدورة على الناشرين مقدما عرضا لديناصور متحرك في ثلاثة أبعاد العرض الذي أحرز نجاحا حيا مقنعا لأكبر الشركات (نامكو، كابكوم، كونامي،...)، أي في المجموع 250 مطور ياباني سينطلق في مغامرة الـ PSX.

ولكن كان كيتاراجي لم يتوقف عند هذا الحد بل واصل مشوار دوراته حتى في أوربا وبالضبط في إنجلترا (ديسمبر 1993) والولايات المتحدة الأمريكية (جانفي 1994) حيث لاقى دائما نفس النجاح. وفي شهر 3 ديسمبر 1994 أعلنت شركة سوني في المعرض الدولي للإلكترونيك في طوكيو عن الاسم النهائي لحاملة الألعاب السرية المسماة دائما PSXPlaystation بدون فصل بين الكلمتين Play و Station وبذلك تمكنت شركة سوني بعرض أول حاملة ألعاب للبيع في اليابان. أما في الولايات المتحدة الأمريكية كان طرحه في 9 سبتمبر 1995، وفي أوربا في 29 سبتمبر 1995، وفي أوقيانوسيا في نوفمبر 1995.

وبعد ها تم إنتاج بلاي ستيشن Playstation 1 في سبتمبر 2000 وهي النسخة المعاد رسمها للبلاي ستيشن وهي أصغر حجما من نموذج الأصلي بحوالي النصف (38 مم x 193 مم x 144 مم مقابل 45 مم x 260 مم x 185 مم) كما تم توزيع 28.15 مليون نسخة من هذا النموذج، وقد تميز عن النموذج الأصلي بشكله الجديد وبتغير في واجهة قائمة الاستقبال وإضافة حماية منmodchips.

بعدها تطور إلى بلاي ستيشن 2 وهي مبنية على مكونات صنعتها Sony، لونها أسود، وبإمكانها تشغيل وقراءة كل ألعاب البلاي ستيشن، بحيث تحتوى على وحدة المعالجة المركزية الأصلية للنموذج السابق والتي تسمح للألعاب بالاشتغال تماما كما تشتغل على النموذج الأول. بالنسبة لألعاب البلاي ستيشن 2 تستعمل هذه الوحدة للمعالجة المركزية المسماة IOP للمخارج وللمأخذ قارئ (DVD، بطاقات الذاكرة، مكيف الشبكة والقرص الصلب).

وفي ديسمبر 2004 ظهر البلاي ستيشن بورتابل PSP وبالضبط في اليابان وهو جهاز محمول مصمم لتشغيل ألعاب الفيديو عن طريق التلفاز أو الحاسوب، وفي الولايات المتحدة الأمريكية في مارس 2005 وفي أوربا في سبتمبر 2005. يستعمل هذا الجهاز الشكل UMD جزء من كتالوج ألعاب البلاي ستيسن تم إعادة نشره على هذا الجهاز عن طريق التحميل على شبكة بلاي ستيشنPlaystation Network منذ نهاية ديسمبر 2006.

أما الجيل الثالث من عائلة محطة الألعاب التي أصدرت عام 1994 تمثل في بلاي ستيشن 3 كما تعرفPS 3 وهي أحدث نظام في صناعة ألعاب الفيديو من سوني. وقد تم إصدارها في 11 -11-2006 في اليابان، و17- 11 2006 في أمريكا الشمالية وفي 23- 3- 2007 في أوربا، كما يعتبر Playstation3 تكملة لسيرة البلاي ستيشن 2، حيث يتميز بشكل خاص بقرائته لأقراص الـBD التي تتعدى مساحة تخزينها الـ50 إيقا وبإمكانية اللعب المتعدد المجاني على الانترنت، أيضا يمتاز بقبضة التحكم الجديدة التي تعمل لا سلكيا بنظام البلوتوث بعدد أقصى يصل

إلى سبع قبضات معا، كما يستفيد هذا الجهاز من الكاميرا الخاصة به للألعاب، فيمكن للاعب التلويح بيده أو الإشارة برأسه حتى ينهي الألعاب دون الحاجة إلا ذراع التحكم أو فأرة الحاسوب أو لوحة المفاتيح وهذه التقنية تشبه تقنية سبق استخدامها في هوليوود لصنع أفلام. كما يمكن تخزين الموسيقى أو صفحات الانترنت أو حتى أفلام الدي في دي الرقمي بكل سهولة بلاي ستيشن 3 تأتي بثلاث ألوان أسود فضي وأبيض ويمكن تركيزها أفقيا أو عموديا (www.choukri4all.com).

وقد وصل حجم مبيعاتها في سنة 2007 إلى 102,49 مليون نموذج للبلاي ستيشن، كما تجاوز رقم مبيعاتها في سنة 2004 والمقدرة بـ 100 مليون وحدة. وبالتالي هي أرقام قياسية في تاريخ الأجهزة الإلكترونية لتشغيل ألعاب الفيديو عن طريق التلفاز. ونظرا لرقم المبيعات لهذه المنتوجات نرى أنها حقا ظاهرة مجتمع (ظاهرة اجتماعية).تتطلب منا وصف وتحليل جهاز بلاي ستيشن:

ثالثا: وصف الجهاز:

- الشكل: صندوق حاملة الألعاب، يد التحكم، كابل توصيل الطاقة، موصل الصوت والصورة.

- الحجم: صغير الحجم

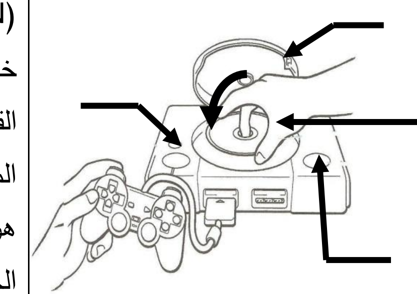
- طريقة في العمل: يتم تشغيله بجهاز التلفاز عن طريق كابل توصيل الطاقة وموصل الصوت والصورة.

_ وظيفته: عرض ألعابه الموجودة في أقراصه المضغوطة بإشراك الطفل في عرضيها.

- أقراصه: مختلفة المواضيع، منها الخاص بالسباق، العنف. التنافس...

العنصر	الشكل	المدلول
الشكل	مصطلح Playstation يعني اسم عام لكل الألعاب التي تمارس عبر شاشة التلفزيونية، وهي عبارة عن صندوق حجمه 45 مم x 260 مم x 185 مم)، كما يتكون من العناصر التالية: 1- حاملة ألعاب Console 2-آلة التحكم التناظرية Manette analogique 3- خيوط التغذية Cordon d'alimentation 4- خيوط الربط الصوتي والمرئي Cordon de liaison audiovisual	صغيرة الحجم تدل على تمكن الأطفال من حملها واصطحابها معهم أينما ذهبوا، كما أنها يحتوي على منفذين لآليتي تحكم إذن هي لعبة تستدعي اللعب من طرف لاعب واحد أولاعبين، إذ كثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب وبالتالي يحمل مدلول يتناقض مع وظيفة اللعبة، فهي تشجع على اللعب الفردي أكثر منه جماعي، على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعوفيها الطفل أصدقائه للعب معه.
الرموز المكونة لحاملة الألعاب وألية التحكم	يشمل كل من العنصرين على الرموز الدالة على: 1- مقطع الموصل (Section Connecteur) 2-زر إعادة تشغيل (Touche Reset) 3- زر ومؤشر التشغيل Touche et indicateur) (POWER 4- غطاء القرص couvercle du) compartiment du	الرموز المستعملة في الجهاز هي باللغة الأجنبية قد تكون بالفرنسية أوالإنجليزية أواليابانية، مما يدل على أن هذه اللعبة تعتمد في خصائصها على لغة البلد المنتج لها وبالتالي يحمل مدلولها تناقض في وظيفتها إذ تعمل على تعليم الطفل لغة بيئتها في المقام الأول، فتساعد على النطق المبكر للطفل بمفردات اللغة المنتجة بها على حساب لغته. كما يدل على أن ممارسة اللعبة

	(disque 5-زر فتح الغطاء (Touche (OPEN 6-فتحات بطاقات الذاكرة Fentes pour cartes) (mémoires 7-منفذ التحكم (Ports de (manette 8- الأزرار ل1، ل2، ر1، ر2 (Touches (L1,L2 ,R1 ,R2 9-أزرار الاتجاه (Touche (directionnelle 10- أزرار X□ O △ (Touche X △ O □) 11- زر البدء (Touche (START 12-التبديل التناظري Interrupteur mode) (analogique 13- زر التحديد (Touche (SELECT 14- مؤشر ذولون أحمر (LED Rouche) 15- عصا التحكم اليسرى واليمنى (Joystick gauche, droit (touche L3, R3	يعتمد على آلية التحكم، مما تتطلب استخدام الأصابع والتركيز فبمجرد الضغط على أزرارها يصبح الطفل بطلا ويستطيع تحطيم أصعب الأشياء، كما قد يتعلم الإحباط والفشل إذا لم يستطيع إحراز أهدافه. وهذا ما يتناقض مع الوظيفة التي وجدت من أجلها تسلية الطفل وإمتاعه

طريقة ربطه بالتلفاز	لتشغيله يربط جهاز البلاي ستايشن بجهاز التلفزيون، وذلك بواسطة الموصل الصوتي والمرئي (Cordon Audiovisuel) متبعين الألوان عند نهاية أطراف الخيط. فهوذات تقنية عالية الجودة التي تشتملعلى مؤثرات صوتية وبصرية هائلة	هذا المدلول يرمز إلى قوة تأثيره في جذب انتباه الطفل ودفعه للتعلق بها، فيما يحمله من عناصر التشويق والمتعة بسبب المؤثرات الصوتية والبصرية والحركية، مما يجعله يقضي أوقات طويلة أمام التلفاز. تلك الساعات لها دلالات ونتائج سلبية على نوم وصحة وأداء الأطفال، نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز،وهذا ما يتناقض مع وظيفة التي وجدت من أجلها وهي إمتاع الطفل وتنميته.
طريقة تشغيله 	يضغط على زر فتح الغطاء (OPEN) كما يتضح لنا من خلال الرقم (01)، ثم يضع القرص (CD–Rom) في المكان المخصص لذلك كما هو موضح في الرقم (02)، أما الخطوة الثالثة هي إغلاق غطاء القرص "الرقم (03)"، أما رابعا فيجب الضغط على زر إبدء (START)، وحين يضيء المؤشر، يظهر على شاشة التلفاز صورة خاصة بشعار بلاي ستايشن. ومنه	إن هذا المدلول يحمل معنى متناقض لوظيفة اللعبة التقليدية وهي إمتاع الطفل وتنميته، فالحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وزيادة سرعة الإيقاع وتفاعل الطفل معها، تتطلب التركيز بكثرة وخفة حركة الأصابع على آلية التحكم تسبب أضرارا بالغة للأصابع التي يستعملها أثناء اللعب نتيجة ثنيها بصورة مستمرة، إضافة إلى زيادة توتره وقلقه بسبب الإثارة.

	استخدام يد التحكم لتفاعل مع اللعبة	
الأقراص المضغوطة لألعاب بلاي ستايشن	هي عبارة عن أقراص مضغوطة تحتوي على ألعاب بلاي ستيشن، وهي كثيرة ومتنوعة المواضيع، ذات تقنية عالية الجودة سواء في الرسومات أوالأحداث أوالشخصيات أوالإثارة عن طريق الموسيقى والإغراق في الخيال العلمي وغير العلمي وهي موجودة بكثرة في الأسواق مثل: Castlevania: Symphony of the Night, Crash Bandicoot, Dragon Quest, Final Fantasy, Driver, Gran Turismo, Metal Gear Solid, Parasite Eve, Resident Evil, Silent Hill, Spyro	المدلول يحمل تناقض في الوظيفة التي أنتجت من أجلها استعمال الألعاب لنقل مفاهيم العنف والقوة، والتنافس غير العلمي والاحتكار، والمفاهيم الجنسية في غير الوظيفة التي صنعت من أجلها كلعبة للأطفال وهدفها التقليدي هوالطفل. ... مما تساهم في تكوين مفاهيم سلبية لدى الطفل، ولا تمكنه من التمييز بين السلوكات الخاطئة والصحيحة وهذا ما يدل على أن ألعاب بلاي ستايشن ذات الثقافة والمرجعية التربوية المستوردة، علاوة على ما تشجعه على غرس قيم معينة تتنافي مع قيم مجتمع الطفل العربي وترتبط بالثقافات الأجنبية، كما أن تعدد ألعابه سواء كانت حديثة الابتكار أوإصدار جديد لألعاب على شكل سلاسل مما يولد لدى الطفل حب التملك

	the Dragon, Tony Hawk's Pro Skater, Tekken, Tomb Raider et WipEout. first to fight	واقتناء كل ما هوجديد منها، وقد يتعمد إتلاف ما عنده للحصول عليها مهما كان ثمنها وهذا ما يتنافي مع الوظيفة الاقتصادية للعبة

رابعا: مركبات الجهاز (لعبة بلاي ستايشن)

- عنصر التشويق والإيثار من خلال طريقة عمله الإلكترونية لعرض الصوت والصورة والحركة لما يتميز به من تقنية إلكترونية عالية الجودة لعرض ألعابه الموجودة في أقراصه المضغوطة بألوان جذابة ومثيرة.
- تفاعل الطفل مع اللعبة من خلال آلية التحكم.
- الشخصيات التي تجسدها ألعاب أقراصه تعبر رموزها عن شخصيات تلفزيونية وسينمائية أمريكية وغربي تشير إلى مختلف الأنماط الاجتماعية من الحياة.

لذا من خلال العناصر المشكلة للجهاز يمكن تحليل مدلول ومعنى كل عنصر من خلال الجدول التالي، وذلك بالاعتماد على الموقع التالي (www.videogame.manualsonline.com)، (مقابلة شخصية مع السيد عبادي إسماعيل، متخصص في شبكات الإعلام الآلي، وتطوير البرامج، مديرية الصحة والسكان لولاية البليدة):

5.4.التحليل التركيبي للمضمون الخاص بلعبة بلاي ستايشن

تميز لعبة بلاي ستايشن تتأكد في ثلاثة رموز:

- طبعها المثير وما تعرضه من الألعاب، الصور، الصوت والحركة.
- نجاحها منذ أكثر من 20 سنة.
- الطابع الرمزي في اللعبة وانتشارها الواسع.

وأبعد من كل هذا فهذه الأنواع من الألعاب تنفرد بمميزات خاصة وعميقة التأثير تتجسد في أنها:

أ. لعبة بلاي ستايشن منتوج تسويقي استهلاكي عالمي

تعتبر الألعاب الإلكترونية (بلاي ستايشن) من أكثر الصناعات التكنولوجية المحققة للربح المادي في عالم الأجهزة الإلكترونية نظرا إلى جماهيريتها الواسعة والشعبية التي تلقاها هذه الصناعة إذ نجد الممارسين لها من الأعمار كلها (سواء كانوا من الأولاد الصغار أو الشباب) دون تمييز بين الجنسين، كما أن كل المجتمعات تهوي هذه الألعاب وتقوم بشرائها، وقد ساهم تنوع هذه الألعاب لجهاز بلاي ستايشن بانتشاره أكثر، وهذا ما "أعلنته شركة سوني اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات والمسوقة لهذه الألعاب أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة 108% إلى 280 مليار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة البلاي ستيشن وتسويقها في أكثر من 120 بلد" (www.4algeria.com)

"وقد يبلغ حجم الاستثمار في صناعة هذه الألعاب نحو 30مليار دولار تتنافس عليها ثلاث شركات سوني ومايكروسوفت ونينتندو." (www.saaid.net)

ب. لعبة بلاي ستايشن نموذج رمزي للتشويق والإثارة

إن ما يميز لعبة بلاي ستايشن عن غيرها من ألعاب المجسدة المستوردة أنها عبارة عن جهاز كمبيوتر صغير مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالألعاب المتنوعة حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة

بمرحلة أو بعدة مراحل، وقد تعتمد ألعابه على سرعة الانتباه، التفكير والتركيز، وهي تلعب في أي وقت ويمكن إعادة تكرارها ولا تحتاج في بعض الأحيان لأكثر من شخص واحد، إلى جانب هذا فإنها سهلة الحمل ورخيصة السعر بالنسبة لأقراصها غير الأصلية، وقد جذبت هذه اللعبة (بلاي ستايشن) قطاعا واسعا من الأطفال على المستوى العالمي لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية وتوظيفها لعدد كبير من نماذج تقليدية لفنيين مشهورين في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

ج. ألعاب بلاي ستيشن نماذج رمزية تربوية وثقافية

انطلاقا من تحليل الجدول للنموذج يمكن تلخيص إيجابيات ألعاب بلاي ستايشن من خلال ما تتضمنه من دلالات في تعليم الطفل اللغة في المقام الأول، فتساعد على النطق المبكر للطفل بمفردات لغة اللعبة، عن طريق تقليد كلام وأحاديث أبطال الألعاب الإلكترونية، كما أنها تشجع على الابتكار والخيال والقدرة على إدراك المواقف وفهمها، كما تعطي للطفل نوعاً من الخبرة في المواقف، وتركيز الانتباه في متابعة الحركات وفهم الموقف الكلي. بينما يمكن حصر سلبياتها في ترجمة النصوص الأجنبية دون وعي بثقافة الطفل العربي والجزائري بصفة عامة، خاصة وأن الأطفال يقلدون ما يمارسونه بصفة مستمرة من ألعابها التي تنقسم إلى عدة أنواع، منها الكوميدي والأكشن والخيال العلمي وغير العلمي، ومنها أيضاً ما يشجع على غرس بعض القيم والمفاهيم وأنماط إجتماعية معينة قد تتنافى مع ما هو سائد في المجتمع العربي وترتبط بالثقافات الأجنبية. فهي تصور له الحياة من خلال عدة أنماط اجتماعية يمكن حصرها في:

– تعويد الطفل على العنف من خلال ما تجسده ألعابه فهي تصور مبدأ العنف والقوة والسيطرة في تحقيق الذات والانتصارات إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب

وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، وهذا ما يقوله الدكتور سال سيفر: إن "ألعاب الفيديو(مثل البلاي ستيشن) يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول)،"فيرستبيرسون شوتر" تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل أن القتل شيء مقبول وممتع." (www.saaid.net)

وكما تصوره أيضا لعبة "جيت سيت راديو" حيث يقوم اللاعب فيها بتحطيم الجدران، وتشويه المباني بواسطة علب البخاخات الملونة، وفي هذه اللعبة يعرف اللاعب أنه خارج عن القانون ومع ذلك فهو يتمادى في عمله، ويختبئ من رجال الأمن ويضحك عليهم، وكأنهم بهذه اللعبة يقولون للطفل أفسد وخرب وأخرج عن القانون، وإذا خططت لذلك تخطيطا سليما فلن يكتشفك أحد.

– تنمية النزعة الفردية حيث تصور للطفل على أن مبدأ النصب والاحتيال مبدأ ضروري لإشباع حاجته من هذه اللعبة لما لها من قدرة على جذب انتباه الطفل ودفعه للتعلق بها، فيتعلم بذلك أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة كما تصنع منه طفلا أنانيا إذ كثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل أصدقائه للعب معه. وهذا ما أكده الدكتور أحمد المجدوب. (www.4algeria.com).

– تعويد الطفل على السرعة والخفة بحيث "الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أوفي المنزل" (www.4algeria.com) وهذا ما أثبتته دراسة أجريت في الدانمارك.

ـ كما أن بعض الألعاب المتداولة تصور بعض الأشياء الخارجة عن المألوف كوجود أنماط جنسية وسط هذه الألعاب، مما يؤثر على سلوك الطفل سلباً.وفي هذا الصدد تقول الدكتورة أفراح الحميضي، تحتوي بعض أشرطة أو أقراص بلاي ستايشن على ألعاب تظهر فيها الشخصيات نسائية بملابس فاضحة جدا، وأحيانا يضاف إلى هذه الملابس الفاضحة قيام تلك الشخصيات بالرقص والغناء، رغم أن الألعاب لا تتطلب ظهور تلك الشخصيات النسائية ولا رقصهن، مثال على ذلك شريط يحمل اسم (Disnys/Hercules/Action Game). (أبوصالح خالد، 2000، ص11).

ونفس الشيء نجده على شريط لعبة تحمل Alpha street Fighter تظهر في خلفية اللعبة الموجودة فتيات لا يلبسن سوى ملابس الداخلية، ورغم عدم صلتهم باللعبة إلا أنهن يقمن أثناء اللعب بحركات ملفتة للنظر تنزع من الطفل انتباهه للعبة نفسها إلى متابعة تلك الحركات، وحتى في بعض الأشرطة الخاصة بألعاب "مسابقة السيارات" تظهر في بدء كل سباق أحيانا صور حية لراقصات بدون ملابس وتكون في بداية لعبة، أو وقتا للاستراحة، أو جائزة لنهايتها، ففي كثير من الألعاب "مطاردة الفتيات" نجد أحداث اللعبة تدور حول فتاة تتمتع بالجمال والإغواء الشديد، كما في لعبة "سبايس شانيل 6" وبطلة هذه اللعبة هي "أولالا" مراسلة التلفزيون التي تعمل على تحرير بعض الرهائن من خلال قالب كوميدي لا يخلومن الرقص والإثارة، إلى ألعاب مصارعة الفتيات، إذ تقوم الفتيات في هذا النوع من الألعاب بمصارعة بعضهن بعضا، أو بمصارعة فتاة لرجل، أو بمصارعة فتاة لأحد الوحوش، ويظهر في هذه الألعاب إضافة إلى عدم ارتدائهم لملابس، كثير من الحركات التي تثير غرائز الأطفال وشهواتهم قبل وقتها ولا يسعنا التطرق لكل اللعب مثل لعبة "سيلفر" ولعبة "إلين ريزركشن" لا أخلاقية.

– تصور الطبقية والعرقية كرمز لتقسيم الطبقي الاجتماعي، فهي تعمل على رسم الطبقات الاجتماعية بأعراق مختلفة باختلاف الطبقة وهذا لم يأتي صدفة وإنما ترمي لرسم خطوط للمجتمع وتوضيح ساداته وعماله.

- تصور نمط المثالي للمرأة من خلال تجسيدها للعنف: بعدما تنشئنا على فكرة النمط السائدة للمرأة في الرسوم المتحركة العالمية غالبا ما تكون فتاة ضعيفة مغلوب على أمرها كسندريلا وبياض الثلج ورابونزل وهي فتاة فائقة الجمال تقع تحت اضطهاد زوجة أبيها الشريرة، وتلك الفتاة الضعيفة هدفها في الحياة انتظار الفارس الذي سيخلصها من مشاكل منزلها، وذلك الفارس كما تصوره الرسوم المتحركة المستوردة فارس قوي البنية غني الذي سيتحدى جميع الصعاب من أجلها بحصان أبيض، فالسعادة والهدف بالنسبة للمرأة كما تصورها الرسوم المتحركة المستوردة هو الظفر بالفارس أو الأمير مع اهتمام بالتغير في المظهر عن طريق ارتداء ملابس فاخرة وتسريحة جميلة.

بينما حاليا نجد صورة المرأة في الألعاب الحديثة كالألعاب الإلكترونية والمجسدة عالميا كذلك امرأة فائقة الجمال شقراء، بيضاء، رشيقة كباربي بالإضافة إلى قوية البنية وذات شخصية عنيفة، فنمط المرأة الحلم نمط ثابت ومتوقع، والمرأة البدينة لا مكان لها في اللعبة إلا أن تكون شريرة وقبيحة ومترصدة لبطلة اللعبة البيضاء الرشيقة ونستطيع أن نتوقع إذن من أين أتت إلى الأطفال صورة أن كل فتاة بدينة بلهاء وغيورة والهوس بالحصول على جسد مشابه لجسد باربي بصورتها المستعرضة لمفاتنها، فالمرأة في تلك النوعية من الألعاب لا هدف لها إلا الظهور من حين إلى آخر مبدية مفاتنها وقوية الشخصية، بعيدة عن صورة التي كانت تحملها المرأة في الرسوم المتحركة في القديم لفتاة الخلقة، المحتشمة والمستضعفة احتفظت فقط بشكلها وثرائها، ورشاقتها. كما هو الحال في لعبة "أوبان ليوس" حيث تقوم "دي أرسي" بطلة اللعبة وهي شرطية مبتدئة بالاشتباك بالأيدي والأرجل مع خصومها، هذا بالإضافة إلى كثير من أشرطة ألعاب العنف كالمصارعة، الملاكمة، الكونغ فو وغيرها، مبنية على الضرب والقتل والفتك والقسوة إذ أحداثها تعلم الفتيات كيفية الضرب بالأيدي والركل بالأرجل (أبوصالح خالد، 2000، ص14) فحين أن هذه السلوكات الخشنة ليس من سمات الفتيات ولا نتصورها حتى للفتيان.

وفي محاولة لرصد أبعاد ومدى تأثير هذه الألعاب وانعكاسها سلباً على الأطفال، ألقينا الضوء على هذه المشكلة بالاعتماد أيضا على مشاهدتنا لبعض ألعابه واستجواب بعض الوالدين لحصر نتائج المترتبة عنها خصوصاً بعد تحول ألعاب بلاي لدى فئة كبيرة من الأطفال إلى نوع من الإدمان، وباتت تتحكم في حياتهم وتصرفاتهم، فأم لطفل عمره لا يتجاوز 9 سنوات تم استجوابها عن ذلك أثناء إجراء المقابلات مع أصحاب المحلات بيع الألعاب وقد اشتكت كثيرا عن جنون ابنها بألعاب البلاي ستيشن التي جعلته معزولاً عن باقي أفراد الأسرة، فلا يجلس معهم إلا عند تناوله الطعام، وقد أدى هذا إلى تأثره الكبير بهذه الألعاب، مما جعله عدوانياً مع إخوته الصغار.

وأما عن التراجع في المستوى الدراسي فمن جهتها تقول الأم إن ابنها يجلس أمام شاشة التلفاز للممارسة ألعاب بلاي ستايشن أكثر من ثلاث ساعات يوميا، ما جعلها تخاف على تضرر بصرهً، كما أن مستواه الدراسي انخفض. علماً أنه كان من المتفوقينً، لكن انشغاله كثيراً وبشكل فاق المعقول في ألعاب بلاي أبعده عن التركيز في واجباته.

فالتلميذ الذي يعكف على ألعاب الجهاز أكثر من ساعة يوميا لا يستطيع أن يتقدم في التحصيل الدراسي، بل طاقته وحيويته فقدها أمام تلك اللعبة فمتى يطالع هذا التلميذ درس اليوم، ومتى يراجع درس الأمس ومتى يحضر درس الغد؟ (أبوصالح خالد، 2000، ص16) فهي تؤدي إلى شيوع الخمول والكسل وعدم الجدية.

بينما بالنسبة للعدوانية والعصبية فقد صرح لنا أب لطفل عمره 11 سنة بإن ابنه أصبح عدوانياً جراء ممارسته المتواصلة لألعاب بلاي الغربية، ومما يقلقه أنه أصبح عصبياً جداً خصوصاً عند منعه من ممارسة هذه الألعاب.

ويضيف قائلا أن ليس لديه ما يتحدث عنه إلا ألعاب بلاي أنه أصبح يتحدث عن أشياء خيالية لا تحدث في الواقع، وذلك بسبب تعلقه الكبير بهذه الألعاب.

أما من الناحية المادية فتتمثل في إهدار الأموال بغير منفعة على شراء تلك الأجهزة التي تعد غالية الثمن، ثم في شراء الأقراص المدمجة تشمل على الألعاب الخاصة بها، وكذا في صيانتها وتصليحها لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف والتكسير بسبب سوء استخدامها وكثرته.

وهناك من لا يكتفي بجهاز أو لعبة واحدة وبعض الأقراص الخاصة بألعابه، وإنما يعمل على اقتناء كل جديد من تلك الأجهزة والحصول على القدر الأكبر من أقراص ألعابه، وقد يتعمد إتلاف ما عنده ليشتري الجديد.

ومن الناحية الصحية: لا شك أن الجلوس أمام شاشات الألعاب لفترات طويلة يؤدي إلى آثار صحية سلبية منها ما أكدته إحدى الدراسات على أن "الأطفال المشغوفين بهذه اللعبة يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم، حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي... إذن ماذا نتوقع من طفل قابع في إحدى زوايا الغرفة وعيناه مشدودتان نحوشاشة صغيرة ويداه تمسكان بإحكام على آلة تحكم... فلا يرى ولا يسمع ولا يعي مما حوله إلا اللعبة" (www.saaid.net) فتؤدي بذلك إلى ضعف بصره نتيجة الإشاعات الضارة التي تتوجه إلى حدقة العين وإصابته بانحناء وتقوس العمود الفقري واستنفاذ طاقاته.

أما من الناحية الاجتماعية: أما عن التأثيرات الاجتماعية فالجلوس لساعات في حد ذاته أمام الشاشة التلفزيونية للعبة تصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية الوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال مما يؤدي إلى زيادة الشعور بالعزلة والانطواء لدى الطفل، فتجعله بعيدا عن

واقع مجتمعه وثقافته، ويفقده مهارات اجتماعية في تكوين شخصيته، في مقدمتها الخوف من الانخراط في منافسات جماعية نظرا لعدم اكتسابه أي مهارات للتواصل مع الآخرين بعدما كان اللعب يعتمد في الألعاب الشعبية على تعدد الأشخاص، أصبح بإمكان الطفل أن يجلس أمام جهاز الألعاب وحده لساعات طويلة متتابعة دون أن يحتاج إلى صديق.

بالنسبة للجانب النفسي: اضطراب الأعصاب وتوترها الدائم نتيجة الإثارة المستمرة التي يعيشها اللاعب وهناك الكثير من المناظر المخيفة التي تؤذي اللاعب نفسيا وقد تستقر في مخيلته وتطارده حتى في نومه مثل لعبة "فاينل فانتسي 8" دخول اللاعب المقابر المخيفة، وفي لعبة "هالف لايف جينريشن" دخول إلى مشرحة الأموات ورؤية الجثث.

وفي الأخير نجدها تأثر على الجانب الديني والعقائدي: هناك كثير من المخالفات العقائدية والدينية في ألعاب بلاي ستايشن وهي بلا شك تؤثر سلبا على معتقدات الأطفال ومن ذلك:

أنها شخصيات ترمز إلى اعتقاد أن في الكون قوى خارقة تستطيع فعل أي شيء ولا يقدر عليها أحد، كما في لعبة "ميتل جيرسوليد" وفيها أن نجاة العالم كله من التدمير النووي متوقف على "سنبيك" بطل اللعبة وهذا يؤدي إلى هوس وحب الأطفال واقتدائهم بهذه الشخصيات التي تقوم بدور البطولة في تلك الألعاب كشخصية "إيمي" و"كلير" و"لا لا" و"يوشي ميتسو" وباتمان، سوبرمان وغيرهم من شخصيات، ومن يشاهد الأطفال اليوم نرى ذلك جليا بتشبههم بهذه الشخصيات فمنهم من يلبس السلاسل والقلائد في العنق، وكذلك في طريقة اللباس وتسريحة الشعر وحتى في الحركة وطريقة التعامل.

وهي أيضا رمز لتعدي علي الغيبيات، حيث يتم في بعض الألعاب موت بعض شخصيات اللعبة، ثم يجعلون روحه تخرج من جسده على هيئة كائن شفاف ذي أجنحة ملونة، ثم يصعد هذا الكائن إلى أعلى، وفي ذلك تعد على الغيب الذي لا يعلمه إلى الله بعد قوله تعالى "ويسألونك عن الروح، قل الروح من أمر ربي وما أوتيتم من العلم إلا قليل" (القرآن الكريم).

أيضا اعتقاد في الحظ والأبراج والسحر والسحرة نجد هذا على سبيل المثال في لعبة "ذا باونيسر" توجد فتاة اسمها "دومينيك كروس" تمثل نجم الحظ للجميع، حيث تجلب الحظ السعيد والأموال الكثيرة لكل من تقابله وتجلس عنده، وأكثر من هذا هناك لعبة تدعو إلى تمزيق المصاحف وهدم المساجد مفادها إذا أردت أن تسجل نقاطا عليك بتدمير مساجد، وقتل الملتحين أما إن أردت الفوز فلا مفر من إطلاق النار على عدد من المصاحف الشريفة لتتطاير تحت أصوات وهتافات النصر، كما يجب ألا يمنعك صوت الآذان أو دخول خصمك إلى المسجد من ملاحقته وقتله داخل المسجد هذا ما يحدث في لعبة "First to Fight " حيث تجبر لاعبيها على فعل ذلك للاستمرار في التقدم من مرحلة إلى أخرى وتحقيق الفوز (www.el-jeel.com).

3- النتائج ومناقشتها:

توصلنا من خلال هذه الدراسة إلى جملة من النتائج نذكر أهمها فيما يلي:

- أكدت نتائج الدراسة الميدانية أن صورة الأطفال للألعاب الإلكترونية هي صورة ايجابية بحكم الأغلبية التي تطلبها، وهذا التصور لا يأتي من الفراغ وإنما يكون نتيجة لجملة من المؤشرات التي تتدخل في تشكيل وتحديد هذه الصورة وهي:
- جاذبية هذه الألعاب وجودتها العالية شكلا ومضمونا.
- تنوع هذه الألعاب وانتشارها بكثرة في الأسواق الجزائرية خلال السنوات الأخيرة.
- ضعف المنتوج المحلي من ألعاب الأطفال كميا ونوعيا.
- اندثار الألعاب الشعبية التي كانت تعدها الأمهات لأطفالها.

- تفاعل الطفل مع ما يعرض من الرسوم المتحركة والإعلانات التجارية على القنوات الفضائية والتي تستغل الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية انجذاب وتأثر الأطفال بشخصياتها فتخلق لهم ألعابا بذات الشخصيات.

- عدم وجود بديل يستقطب الاحتياجات المتزايدة للأطفال في عصر الثورة التكنولوجية التي أصبحت جزءا من يومياتنا.

- فضلا عن هذا فقد تبين أن هناك غياب الثقافة الشرائية والاستهلاكية للوالدين على مستوى الأسر الجزائرية والتي تعكس محدودية ثقافة اللعب عندهم، من حيث مشاركتهم المحدودة للطفل في اختيار ألعابه.

وفي إطار الانعكاسات التي دلت عليها الدراسة فقد تبين أن أكثرية الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يميلون إلى تقليد دورها في المظهر ثم في السلوك حسب ما صرح بها أولياؤهم.

فيما توصلت الدراسة أيضا إلى ظهور أدوار جديدة في لعب الأطفال من جراء ممارستهم للألعاب الحديثة خصوصا الإلكترونية وهي أدوار ذات دلالات عنفية إجرامية أكثر منها إنسانية كالسرقة والقتل والتي تستقطب اهتمام الذكور، في حين ظهر ميل بالمثل إلى الأدوار العنيفة لدى الإناث كذلك والتي تصب مفاهيمها في تحرر المرأة وإبراز ذاتيتها وهي تدل على نموذج أو نمط المرأة الغربية في العيش .

وعموما فالواضح في الأمر أن كون هذه الألعاب هي الأكثر استقطابا لاهتمام الأطفال في وقتنا الحالي مقارنة بالألعاب التقليدية فهوما يمكن تفسيره بطبيعة المحتوى الترويجي الذي تنبني عليه والذي يستقطبهم بمختلف المثيرات الصوتية والبصرية التي تجعلهم يندمجون لا شعوريا في جو اللعبة فيتبدى لهم أنهم يمتلكون القوى الخارقة غير المحدودة، كما يتسنى لهم من خلال ممارستهم للعب الإلكتروني تجاوز كل الضوابط والحدود التي يفرضها عليهم العالم الحقيقي وبالتالي يحققون من خلال ذلك

العديد من الحاجات النفسية كالانطلاق والحرية والتملك والاندفاع... لكن من الجانب الواقعي فهم جراء كل هذا يفقدون مقومات التنشئة الفعلية التي تمكنهم من التكيف مع واقع مجتمعهم وتبعدهم عن تجسيد الاستمرارية لثقافتهم باعتبار قيام هذه الألعاب على أساس ثقافة لا تمت بعلاقة لثقافتهم الأصلية.

ودائما في إطار الانعكاسات الناتجة عن ممارسة الأطفال لهذه الألعاب يمكننا بوضوح تلمسها واقعيا من خلال التوجهات الجديدة التي أصبح الطفل الجزائري يجسدها سواء من خلال سلوكاته وتصرفاته التي أضحت أكثر ميلا للحركة والاندفاع والعنف أومن خلال انفعالاته و دوافعه التي جعلته أكثر ميلا للعزلة وتفضيله العيش في العالم الافتراضي الذي يحقق له كل ما يريده دون حدود ولا قيود عكس العالم الحقيقي الذي لم يعد قادرا على تلبية احتياجاته خاصة النفسية منها، وطبعا لم يكن هذا ليحدث لولا توفر عاملين متعاكسين: تمثل الأول في الإغراءات المتواصلة والمتجددة للألعاب الإلكترونية كعامل جذب في مقابل عدم وجود منافس حقيقي على المستوى الواقعي يستطيع تلبية الاحتياجات المعاصرة للطفل كعامل دفع.

4-الخلاصة:

ما يمكننا الإشارة إليه في نهاية هذا العمل هو ملاحظة مهمة لا بد من التوقف عندها وهي الخاصة بالتخوف الذي ينتابنا من انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية المستوردة وما تسببه من صناعة ثقافة العنف لدى الطفل والتي تتسرب إليه عبر مساربها المختلفة والمعاكسة للأنماط الاجتماعية للمجتمع الجزائري، فإن هذا لا يدعو إلى رفضها والبقاء في الفراغ والتقوقع مثلا على ألعابنا المحلية والشعبية وما تبثه من محتوى ثقافي والاكتفاء بما تطوره في أطفالنا من مدارك ومهارات. فهذا لا يستدعي بالضرورة رفض الألعاب الالكترونية المستوردة والحرص على عدم استيرادها واقتنائها لأطفالنا، ولكن محاولة انتقائها وإكمال النقص، وربطها بالأنماط الاجتماعية العربية الإسلامية الجزائرية، من خلال فهمها ودراسة تأثيراتها وكيفية التحكم فيها، حتى لا

يفقد أطفالنا خصوصيتهم وانتمائهم وثقافتهم، وخاصة أن ما تفرضه الألعاب الالكترونية المستوردة من نمطية لا تبتغي الحفاظ على الفرد مهما تضمنت في طياتها من دلالات اجتماعية إيجابية كالعدل والمساواة، الخير والحب، الذوق والجمال، الصداقة والتعاون، وهذا ما يدعوا إلى إنتاج عربي إسلامي جزائري ينطلق من التراث والبيئة ويواكب التطور العلمي والتقني في العالم، وذلك لتأمين نوع من التوازن بالنسبة إلى ما يتعرض له الطفل الجزائري من وسائط تربوية تثقيفية كاللعبة، فالإنسان المستوعب لثقافته والمكتمل في بناء الشخصية الثقافية والوطنية، يقف على أرض صلبة ويكون أقدر على مواجهة ثقافة العالم والاستفادة فإذا خسرت المجتمعات هويتها وخصوصيتها الثقافية فكيف لها أن تتقدم ؟

المراجع:

مصطفي يوسف كافي: وسائل الإعلام والطفل، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2015.

ابراهيم جابر السيد: الإعلام والطفل، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية، مصر، 2015 .

الحيلة محمود محمد، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002.

عبد الرحمان عبد الرحمان النقيب وصلاح مراد، مقدمة في التربية وعلم النفس، مطبوعات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، الرباط، المغرب، 1987.

أبوصالح خالد، ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية، دار الوطن للنشر، الرياض، 2000.

القــرآن الكريـــم، سورة الإسراء، الآية 85.

المواقع الإلكترونية:

1.fr.wikipedia.org

2.www.nidinfo.com

3.www. grospixels.com

4.www.choukri4all.com

5.www.videogame.manualsonline.com

6.www.4algeria.com

7.www.saaid.net

جاءت فكرة هذا الكتاب لتسلط الضوء على واقع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال ومدى خطورتها وانعكاساتها الصحية والعقلية والنفسية والاجتماعية والتربوية والثقافية على شخصية الطفل. وحجم التحديات التي تواجهها الأسر الجزائرية في مواجهة هذا الواقع.

لذا يسرنا أن نتوجه للباحثين والقارئين والمهتمين بالشأن النفسي والتربوي للطفل بهذا الكتاب "الالعاب الالكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل" ، حيث تضمن هذا الكتاب مجموعة من الموضوعات العلمية المتنوعة في مجال الألعاب الالكترونية من طرف أساتذة وباحثين من جامعات جزائرية وأجنبية.





تأليف
مجموعة من الباحثين

الألعاب الالكترونية وانعكاساتها
على الصحة النفسية للطفل

منشورات مخبر الدراسات الاجتماعية والنفسية والأنثروبولوجية